NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

10/09 • AUSGABE 150 • € 3,50

N-ZONE

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE MONATLICHE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 10

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

DIE NEUE N-ZONE:

- NEUES DESIGN!
- NEUES TESTSYSTEM!
- NEUE RUBRIKEN!
- NOCH MEHR NINTENDO!

DER XXL-TEST

METROID PRIME TRILOGY

Wii SPORTS RESORT
Die besten Tipps&Tricks!

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
Brandheiße Infos!

PROFESSOR LAYTON 2
Jetzt schon auf 4 Seiten getestet!

150 AUSGABEN N-ZONE!
Blick hinter die Kulissen

Jetzt am Kiosk für nur 3,50 €

BRANDNEU:
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR KIDS

Exklusive Vorschauen!

Knallharte Tests!

Haufenweise Tipps!

Megafette Gewinne!

4 starke Poster

» Vorschauen und Tests für alle Plattformen von Handy über PC bis hin zu Konsolen
» Die besten Budget-Games » 6 Seiten Tipps und Cheats
» Gamer-News » Kino, DVD und TV-Highlights der nächsten drei Monate!

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

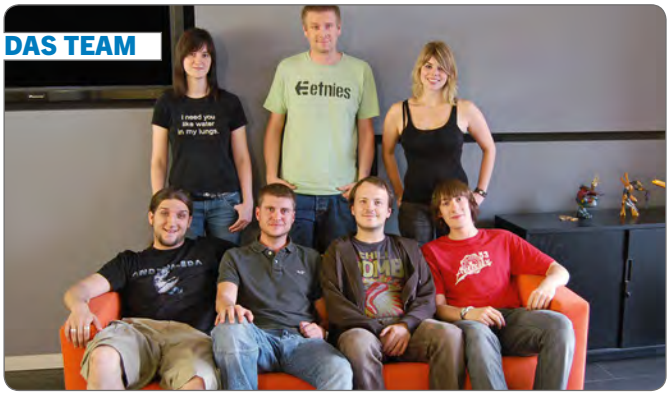
Gut ein Jahr ist verstrichen, seit wir der N-ZONE einen neuen Look verpasst haben. Doch wir ruhen uns natürlich nicht auf unseren Lorbeeren aus, sondern sind stets bemüht, das Heft für euch Leser weiter zu verbessern. So dürft ihr euch mit der vorliegenden Ausgabe 10/09 auf eine komplett überarbeitete N-ZONE mit neuem Look, neuen Rubriken und einem noch besseren Testsystem freuen. Wir hoffen, dass sich unsere Mühen gelohnt haben und ihr mit dem Ergebnis genauso zufrieden seid wie das N-ZONE-Team. In den nächsten Ausgaben werden wir weiterhin Feinschliff am Heft betreiben und die N-ZONE optimieren, um euch Lesern das beste Nintendo-Leseerlebnis zu bieten, das ihr je hattet!

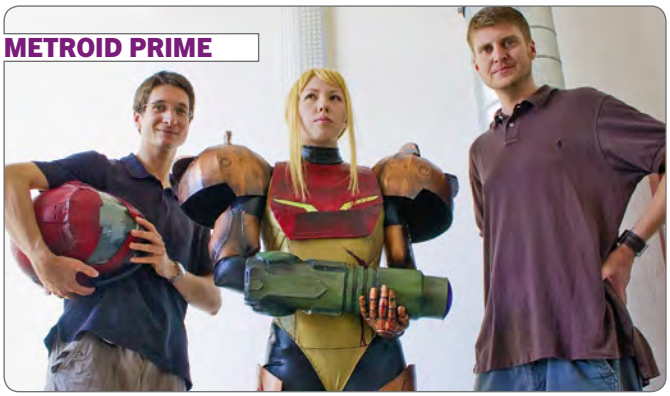
Der Vorschauteil dieser Ausgabe belegt eindeutig: Dieser Herbst und Winter wird eine tolle Zeit für Wii- und DS-Besitzer! Nintendo beglückt uns mit **New Super Mario Bros. Wii, The Legend of Zelda: Spirit Tracks** und einer Reihe weiterer toller Spiele. Und auch die Drittthersteller geben Vollgas! Ob **Call of Duty: Modern Warfare, Need For Speed Nitro, Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Pro Evolution Soccer 2010, Scribblenauts** oder **Rabbids Go Home** – für jeden Spielertyp werden in den kommenden Monaten Spitzen-Games in die Läden kommen. Wir verraten euch jetzt schon topaktuelle Infos und brandheiße Details zu euren kommenden Lieblingsspielen für Nintendo-Konsolen!

Aber auch jetzt erscheinen bereits eine Menge erstklassiger Games, wie im Testteil der euch vorliegenden Ausgabe schnell ersichtlich wird. Die **Metroid Prime Trilogy** schlägt voll ein, **Professor Laytons** zweites Knobel-Abenteuer infizierte die Redaktion im Handumdrehen und auch die übrigen Titel wie **Kirby Super Star Ultra, Spectrobes: Der Ursprung** oder Capcoms **Spyborgs** bieten euch beste Unterhaltung auf Wii und DS.

In diesem Sinne, viel Spaß bei der Lektüre
und vielen Dank für eure Treue.

Euer N-ZONE-Team





ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE.

- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Professor Layton und die Schatulle der Pandora. Am Ende erhielt Christoph den Zuschlag.
- **Artikel, den niemand machen wollte:**
  G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra. WARUM NUR? Ein Blick in den Testteil verrät die Gründe.
- **Geschenk des Monats:**
  Ein „Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen“-Wassereis, das Thomas auf der gamescom am Sega-Stand in die Hand gedrückt wurde. Und das bei 36 Grad. Hossa!
- **Anzahl der Stunden, die Christoph mit dem Erstellen von Flipnote-Videos verbrachte:**
  29
- **Davon während der Arbeitszeit:**
  27,5
- **Anzahl an Kollegen, die er damit beeindruckte:**
  0
- **Gag des Monats:**
  „Wie viel Uhr ist es?“ fragte Florian bei der DVD-Anmoderation seinen Kollegen Christoph. Der wandte seinen Arm um 90 Grad zur Seite, blickte auf die Uhr … und kippte dabei sein in der Hand gehaltenes Wasserglas aus. Selten so gelacht … NICHT!

INHALT 10/2009

START

DVD-Inhalt	06
Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	08
Most Wanted	14

Wii

Call of Duty: Modern Warfare	24
DJ Hero	34
James Cameron's Avatar	30
Lego Rock Band	35
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	20
Monster Hunter 3	32
Need for Speed Nitro	32
Planet 51	39
Pro Evolution Soccer 2010	28
Rabbids go Home!	37
Red Steel 2	26
Sonic & Sega All Stars Racing	33
Tatsunoko vs. Capcom	38
Tony Hawk: RIDE	36

DS

Call of Duty: Modern Warfare Mobilized	41
COP: The Recruit	40
Lego Rock Band	41

TEST

Das Team	43
Kalender	47
Meinungsmache	44
Releasetermine	46
So testen wir	42
Top-Spiele	66

Wii

Family Trainer Extreme Challenge	57
G.I. Joe	57
Metroid Prime Trilogy	48
One Piece: Unlimited Cruise 2	56
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam ...	70
Spectrobes: Der Ursprung	52
Spyborgs	54

DS

G.I. Joe	65

TEST | PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

CHRISTOPH

Der Knobel-Hit aus dem Hause Nintendo geht in die zweite Runde! Unser XXL-Test verrät, was bei der Fortsetzung noch besser als beim grandiosen ersten Teil ist und bietet euch die Möglichkeit, vorab schon ein paar kniffelige Rätsel aus dem Spiel zu lösen.

58

TEST | METROID PRIME TRILOGY

SEBASTIAN

Neben unserem Mega-Test zu Nintendos Ego-Shooter-Sammlung haben wir tolle **Metroid**-Specials inklusive Retro-Reportagen, ein Foto-Shooting mit Samus sowie ein tolles Gewinnspiel für euch parat!

48

Go! Go! Cosmo Cops! 65
Kirby Super Star Ultra 62
Miami Crisis 64
Professor Layton und die Schatulle der Pandora 58

ONLINE

DSi-Kanäle 72
VideoGamesZone 74
Wii-Kanäle 68

SERVICE

Spielerforum 88
Tipps & Tricks:
Guitar Hero: Greatest Hits 86
Harry Potter und der Halbblutprinz 86
The Conduit 86
Virtua Tennis 2009 86
Wii Sports Resort 84

RETRO

Die erste N-ZONE 82
Nintendo-Comics 78
Nintendo-Serien: Metroid 80
Retro-Startseite 76
Samus-Cosplayerin 79

MEINUNGEN

Interview 94
Kolumne 92
Leserbriefe 90

FINALE

Games Group Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

COP: The Recruit, Vorschau 40
Call of Duty: Modern Warfare Mobilized, Vorschau 41
Call of Duty: Modern Warfare, Vorschau 24
DJ Hero, Vorschau 34
Family Trainer Extreme Challenge, Test 57
Flipnote Studio, Online 73
G.I. Joe, Test 57, 65
Go! Go! Cosmo Cops!, Test 65
Guitar Hero: Greatest Hits, Service 86
Harry Potter und der Halbblutprinz, Service 86
James Cameron's Avatar, Vorschau 26
Kirby Super Star Ultra, Test 62
Lego Rock Band, Vorschau 35, 42
Mario vs. Donkey Kong, Online 72
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Vorschau 20
Metroid, Retro 80
Metroid II: Return of Samus, Retro 80
Metroid Prime Trilogy, Test 48
Miami Crisis, Test 63
Monster Hunter 3, Vorschau 22
Need for Speed Nitro, Vorschau 32
One Piece Unlimited Cruise 2, Test 56
Personen Nahverkehrsplan, Online 73
Metroid, Retro 80
Pilotwings, Online 68
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundunsgteam ..., Online 70
Pop + Solo, Online 69
Pro Evolution Soccer 2010, Vorschau 28
Professor Layton und die Schatulle der Pandora, Test 58
Rabbids Go Home, Vorschau 37
Red Steel 2, Vorschau 30
Sonic & Sega All Stars Racing, Vorschau 33
Spectrobes: Der Ursprung, Test 52
Spyborgs, Test 54
Suju Taisen: Strategie der Zahlen, Online 73
Super Metroid, Retro 81
Tatsunoko vs. Capcom, Vorschau 38
The Conduit, Service 86
The Revenge of Shinobi, Online 80
Tony Hawk: RIDE, Vorschau 36
Virtua Tennis 2009, Service 86
Wii Sports Resort, Service 84

DVD-INHALT 10/2009

EXKLUSIV FÜR UNSERE ABONNENTEN! Infos auf Seite 96!

TOP-THEMA

Metroid Prime Trilogy:
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Metroid Prime 3: Corruption
- Der Mehrspieler-Modus

VORSCHAU

GAMESCOM 2009

Messerundgang

Trailershow:
- Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (DS)
- C.O.P.: The Recruit (Wii)
- Die Rabbids auf der gamescom
- Kirby Super Star Ultra (DS)
- Lego Rock Band (Wii)
- Mini Ninjas (Wii)
- Monster Hunter Tri (Wii)
- Rabbids Go Home (Wii, DS)
- Silent Hill: Shattered Memories (Wii)
- The Tower of Shadow (Wii)

VORSCHAU

Wii
- Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up (Wii)
- Spyborgs (Wii)
- Tales of Symphonia (Wii)
- Dragon Ball: Revenge of King Piccolo (Wii)
- Red Steel 2 (Wii)
- Resident Evil 0 (Wii)

DS
- Rabbids Go Home

TEST

Wii
- Cursed Mountain (Wii)
- Family Trainer Extreme Challenge (Wii)
- G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra (Wii)
- One Piece Unlimited Cruise 2 (Wii)
- Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Feuer/Sturm/Licht (Import) (Wii)
- Rygar: The Battle of Argus (Wii)
- Spectrobes: Der Ursprung (Wii)
- Summer Athletics 2009 (Wii)

SPECIAL

- 150 Ausgaben N-ZONE: Rückblick
- 5-Minuten-Test-Terrine
- BÄM! 2009
- Der erste N-ZONE-Werbespot
- Es war einmal: Die erste N-ZONE
- Flipnote Studio: Christophs verrückteste Videos
- Infinite Space (Anime Teil 2)
- James Cameron's Avatar: Interview mit James Cameron
- Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up (Entwicklertagebuch)

SPIELE-TRAILER

- Arthur und die Minimoys 2
- Just Dance
- MX vs. ATV Reflex
- Rabbids Go Home (Meet the Humans)
- Rabbids Go Home (Meet the Rabbids)
- Scribblenauts
- Spyborgs
- Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up
- Your Shape

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen un Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die folgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kenwort DVD 10/09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

*Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr als PDF-Datei auf der aktuellen DVD.

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

Effekt-Feuerwerk: Pikachu legt sich mit einer Quaputzi-Horde an. Man beachte aber die schlechten Texturen.

POKÉMON SCRAMBLE

WiiWare Jetzt kämpfen die Pokémon mit harten Bandagen. Aber macht's auch Spaß?

In Japan ist vor Kurzem ein neues Abenteuer rund um die niedlichen Taschenmonster erschienen. Wie schon im **Mystery Dungeon**-Ableger (siehe Seite 70) schlüpft ihr selbst in die Rolle eines Pokémon und müsst Unmengen an Artgenossen besiegen. Dabei wurde das Kampfsystem bewusst simpel gehalten: Ihr lauft in Echtzeit durch thematisch unterschiedliche Gebiete und setzt eure Attacken mit einfachem Knopfdruck ein. Bleibt immer in Bewegung, da sich die gegnerischen Pokémon natürlich zu wehren wissen! Besiegte Gegner hinterlassen Geld oder mit Glück eine kleine Statue, die für das Rekrutieren des geschlagenen Pokémons steht. Wenn ihr sie eingesammelt habt, könnt ihr euer momentanes Taschenmonster auswechseln und so im Laufe des Spiels ein schlagkräftiges Team aufstellen, das für jede Lage gewappnet ist. Mit der verdienten Kohle kauft ihr neue Attacken und Pokémon. Für besonders seltene Monster benötigt ihr spezielle Codes, die regelmäßig auf der offiziellen japanischen Seite veröffentlicht werden. Als besondere Herausforderung gilt der „Battle Royal", in dem mehrere Pokémon gleichzeitig gegeneinander antreten. Am Ende zählt nur eines: Wer überlebt am längsten? Dieser Modus macht besonders zu viert mächtig Laune. Im Grunde ist das gesamte Spiel auf die Multiplayer-Erfahrung ausgerichtet, da nach jedem Level ein Sieger gekürt wird. Wer dagegen alleine spielt, wird nicht lange Spaß mit *Pokémon Scramble* haben. Dafür ist es zu monoton, zu anspruchslos und zu simpel. All diese Schwächen sind mit mehreren Leuten dagegen überraschenderweise ein großes Plus. Für die japanische Version berappten wir 1.500 Nintendo Points. Wir rechnen mit einer deutschen Veröffentlichung bis spätestens Frühjahr 2010 zu einem ähnlichen Preis. ■

Christoph meint: *„Zuallererst: Wer bitte schön hat sich die sich ständig wiederholende Musik ausgedacht? Bitte dringend den Ton runterdrehen! Abgesehen von diesem kleinen Lapsus ist* ***Pokémon Scramble*** *ein richtig guter Prügler geworden. Voraussetzung Nummer 1: Ihr zockt nicht alleine gegen den Computer, sondern habt ein paar Kumpels am Start. Voraussetzung Nummer 2: Ihr seid einigermaßen Pokémon-affin und stört euch nicht an der sehr simplen Cel-Shading-Grafik und dem Minimal-Gameplay."*

Die Pokémon sind zwar arg grob modelliert, dafür erkennt man sie trotzdem auf den ersten Blick.

FINAL FANTASY ...

Wii **... Crystal Chronicles: The Crystal Bearers:** Wir haben's gespielt!

Auf der gamescom hatten wir zum ersten Mal die Gelegenheit, selbst Hand an das Game anzulegen. Dabei beeindruckte die Demo mit Abwechslungsreichtum. So ballerten wir uns zu Beginn mit dem Helden Layle während eines Sturzes in die Tiefe durch einen Schwarm drachenähnlicher Monster, nur um danach eine eindrucksvolle Zwischensequenz spendiert zu bekommen. Anscheinend werden die Yukes (bekannt aus der restlichen **Crystal Chronicles**-Reihe sowie den **Tactics**-Spielen) eine entscheidende Rolle in der Geschichte spielen. Nach diesem spannenden Story-Einstieg kam es ganz dicke: Wir mussten die Kontrolle über ein riesiges fliegendes Kreuzfahrtschiff übernehmen und es sicher durch eine enge Schlucht manövrieren. Nach dem unvermeidlichen Absturz konnten wir das entscheidende Spielelement begutachten: die Telekinese-Fähigkeiten des Hauptcharakters. Inmitten einer hübschen Stadt haben wir etliche Gegenstände und Einwohner durch die Gegend geschleudert und die super funktionierende Steuerung bewundert. ■

Pascal meint: *„***The Crystal Bearers** *wird den Vorgänger* **Echoes of Time** *alt aussehen lassen. Bereits die wenigen Minuten, die wir in Ivalice verbringen durften, haben unsere Erwartungen noch weiter gesteigert und lassen die Wartezeit unerträglich werden."*

Spin-off: Die Crystal Chronicles bleiben ihrem Grafikstil treu.

3 Meter auf 1,50 Meter: So groß ist die Bahn im aufgebauten Zustand. Der Maßstab der 8,7 Meter langen Bahn beträgt 1:43.

MARIO SPIELT CARRERA

So werden aus Erwachsenen wieder Kinder!

Carrera verspricht mit der coolen Mario-Kart-Rennbahn eine wahnsinnige Beschleunigung in der neuen großen Steilkurve und einen kraftvollen Looping. Außerdem sollen die farbigen Weichen dazu dienen, den Gegner zu überholen, den Weg zu blockieren oder die Rivalen aus der Bahn zu pfeffern. Außerdem mit dabei: ein Tunnel. Die Strecke ist 8,7 Meter lang, als Plastikfahrer werden Mario, Luigi und Prinzessin Peach mitgeliefert. ■

Christoph meint: *„Wer mich besucht, muss durchaus damit rechnen, dass er zu einer Carrera-Runde mit Wario und Mario gezwungen wird. Die Vorgänger-Bahn habe ich mir nämlich für schlappe 55 Euro Anschaffungspreis gegönnt.“*

IN 80 TAGEN ZUM GEWINNER

DS Wir machen die Puzzle-Freunde unter euch glücklich.

Um die Welt in 80 Tagen war schon auf dem PC ein guter Vertreter des Knobel-Genres. Jetzt kommt das Spielprinzip, in dem man farbige Blöcke korrekt anordnen soll, mit zusätzlichem Hochkant-Modus (zum Spielen im „Buchformat“) auf den DS. Wir verlosen fünf Exemplare des Spiels. Um zu gewinnen, schreibt uns einfach eine Postkarte an

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort 80 Tage
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Einsendeschluss ist der 14. Oktober 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIE 5-MINUTEN-TEST-TERRINE

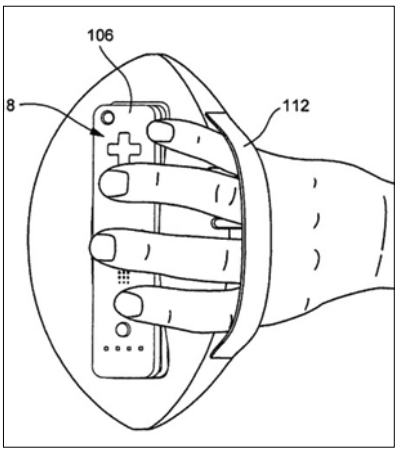
Damit manche Spiele nicht unter den Tisch fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Die Zeit läuft!

GARTENKURS (DS):
Interaktive Trainingskurse haben zurzeit Hochkonjunktur und da darf ein virtueller Gärtner natürlich nicht fehlen. Dabei handelt es sich eher um ein tragbares Lexikon, in dem man mehr oder weniger nützliches Wissen über die Gartenarbeit findet. Zusätzlich werden über 400 Pflanzen akribisch beschrieben. Der Kalender zeigt jeden Monat an, welche Arbeitsschritte nötig sind, damit nichts verwelkt. Ein Ratgeberbuch für Hobby-Gärtner ist aber mit Sicherheit die günstigere und informativere Quelle.

GEOLINO POWERQUIZ (DS):
In mehreren Kategorien rund um die Geographie bekommt ihr in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden Fragen gestellt, die ihr natürlich richtig beantworten müsst. Die Steuerung hat dabei so manche Überraschung parat. So klickt ihr nicht nur einfach die richtige Antwort an, sondern müsst auch Buchstaben an die richtige Stelle ziehen oder den Stylus als Taschenlampe einsetzen. Leider wiederholen sich die Fragen zu schnell und sind meistens auch noch einen Tick zu einfach. Jüngere Spieler können's trotzdem ausprobieren!

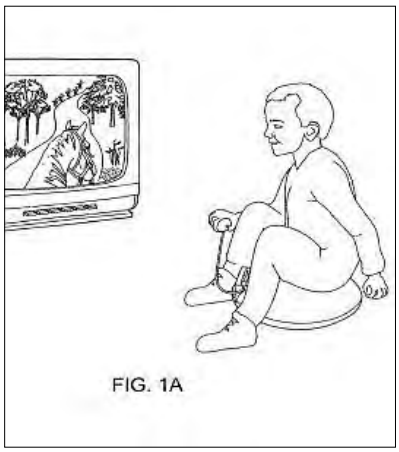
DSF SPORTQUIZ (DS):
Hier erwartet euch im Prinzip dasselbe Spiel wie im vorherigen Powerquiz. Es gibt nur einen entscheidenden Unterschied: Anstatt breitgefächerte Themenfelder anzubieten, dreht sich in der Sport-Edition alles um: Sport! Wer hätte das gedacht? Ihr erhaltet dieselben Modi wie im **Geolino**-Quiz, die Menüs haben eine kosmetische Umgestaltung hinter sich. Auch hier gilt: Ihr bekommt die Fragen zu schnell erneut gestellt.

CRAZY MINIGOLF 2 (Wii):
Was haben wir gelacht, als wir das Logo auf der Verpackung erblickten: Data Design Interactive. Die Entwickler haben schon die Gurkenspiele **Anubis II** und **Monster Trux Arenas** verbrochen, jetzt wagen sie sich erstmals an Wii MotionPlus heran. So kann auch **Crazy Minigolf 2** im Simulationsmodus mit der neuen Peripherie gespielt werden. Viel bringt das allerdings nicht, da ihr im Gegensatz zu **Wii Sports Resort** keine richtige Ausholbewegung ausführen müsst, die Kurse sind viel zu klein dafür. Nur leichte, wohl dosierte Schläge führen zum Erfolg. Der Arcade-Modus krankt an einer blöden Steuerung. Bleibt lieber beim großen Vorbild. ■



Football-Patent: Die Wii-FB mit MotionPlus und Nunchuk soll die bis dato höchste Präzision bieten.

Handy-Patent: Das Mobiltelefon mit Game-Boy-Funktion wurde 2001 als Patent angemeldet, erschien aber nie.



Pferdesattel-Patent: Angemeldet ist das Reit-Instrument inzwischen. Ob es jemals erscheint, ist ungewiss.

NINTENDO-PATENTE, TEIL 421

Wii Ein Pferdesattel-Controller und ein MotionPlus-Football-Adapter: Wann kommt die Marktreife?

Langsam wird's unübersichtlich: Nach Wii-Knarren, Lenkrädern, Plastikgitarren, -schlagzeugen, Classic-Controllern und MotionPlus-Aufsätzen haben Nintendo-Zocker in ihrer fast dreijährigen Wii-Ära mehr Kunststoff angehäuft als Sony- und Microsoft-Spieler in ihrem gesamten Leben. Dass die Serie immer ausgefallenerer Controllern nicht abreißt, dafür sorgt Nintendo. In einem neuen Patentantrag geht es um die Funktionsweise eines Football-Adapters: Die Wii-FB mit MotionPlus in einen Schlitz geklemmt, soll das Teil sowohl Wurfbewegung (gemessen anhand des Winkelgrads) als auch -intensität und –geschwindigkeit präzise erkennen und ins Spiel übertragen. Das Nunchuk soll in einer weiteren Abdeckung seinen Platz finden und eine bestmögliche Spielerfahrung liefern. Dass der Football-Controller aber jemals erscheint, ist eher unwahrscheinlich. Für gewöhnlich lassen sich japanische Firmen nämlich Unmengen an kreativen Ideen patentieren, die letztlich nie zur Marktreife gelangen. Schon das am 27. November 2001 von Nintendo Japan angemeldete Konzept eines Game-Boy-Handy-Hybriden resultierte in keinem veröffentlichten Produkt. Lediglich die Idee wurde im japanexklusiven Online-Adapter für den Game Boy Color aufgegriffen.

Noch so'n Ding

Sprichwörtlichen den Vogel schießt Nintendos Pferdesattel-Patent ab, ein aufblasbares Stück Gummi mit einem Haltegriff, in dessen hohles Innere die Fernbedienung gelegt wird. Die Wii-FB dient dann zum Ermitteln der Position, in der sich der Spieler gerade befindet. Der Controller ist aber nicht aufs Reiten festgelegt, sondern könnte etwa für Rennspiele genutzt werden, in denen ihr zum Beispiel ein Motorrad lenkt. Doch wie schon das Football-Patent ist es letztlich sehr, sehr unwahrscheinlich, dass Nintendo eines der besagten Hardware-Accessoires auf den Markt bringen wird. ■

Christoph meint: *„Nintendo kann sich Dinge patentieren lassen, so viel sie wollen. Ich glaube kaum, dass der Mario-Konzern so unklug ist, sich eine sensationelle Produktvorstellung durch die vorzeitige Enthüllung in den Print- und Online-Medien vermasseln zu lassen. Die Football- und Pferdesattel-Controller sind ohnehin nichts als Ideenfortsätze des ursprünglichen Wii-Konzepts. Hoffentlich dämmen die Entwickler ihre Kreativität ein bisschen ein, denn ich will in einigen Jahren nicht anbauen müssen, um jeden Hardware-Krampf von Nintendo im Haus zu verstauen."*

GERÜCHTEKÜCHE

.....wir wärmen alles für euch auf

Unsere türkischen Freunde von www.nintendocu.com berichten auf ihrer Website, dass die nächste Ausgabe des US-Magazins Nintendo Power das Wii-Debüt der Star-Fox-Serie enthüllt. Der angebliche Untertitel: Battle for Corneria. *Darüber hinaus wollen die Türken herausgefunden haben, dass das Spiel onlinefähig sei und das WiiSpeak-Mikrofon unterstütze. Als Urheber dieser Gerüchte nennt Nintendocu.com ein aufgetauchtes Nintendo-Power-Titelbild, auf dem man einen Arwing sieht. Uns liegt das Heft nicht vor.* ***Quelle: Nintendocu.com***

Wir mutmaßen: Die Tales-of-Monkey-Island-Reihe wird nach der separaten Veröffentlichung aller sechs WiiWare-Downloads auch auf einer herkömmlichen Disc angeboten. So ist Telltale Games schon bei der Sam&Max-Serie verfahren, nachdem alle einzelnen Episoden auf dem PC erschienen waren. ***Quelle: N-ZONE***

TOPS & FLOPS

↓ UNGESCHLIFFEN

Die erste Episode von **Tales of Monkey Island** ist zwar inhaltlich eine runde Sache, allerdings ist der WiiWare-Download technisch alles andere als ein geschliffenes Spiel: Bild-Ruckler, holprige Animationen und ein wackeliger Wii-„Mauszeiger" lassen auf eine Husch-Husch-Umsetzung schließen. Im Forum von Telltale Games geben die Entwickler pikanterweise offen bekannt: „Ein iPhone ist sogar noch viel leistungsfähiger als eine Wii!"

↑ ZOCKEN NONSTOP

Da hat uns Nintendo aber etwas Feines beschert. Dank der intuitiven Steuerung sind die ersten beiden Teile der **Prime**-Trilogie noch ein Stückchen besser geworden. Richtet euch schon einmal auf etliche schlaflose Nächte und Wochenenden ein, denn bis ihr wirklich alles gesehen habt, vergehen locker 50 Stunden.

↑ VIEL SPIEL FÜRS GELD

150 Rätsel in einem einzigen Spiel – das gab's sonst nur bei **Super Mario 64 DS**. Und Professor Layton offenbart auch im zweiten Anlauf Extraklasse: Was Level 5 spielerisch, grafisch und auditiv auf den Winzig-Bildschirm bringt, ist in allen Belangen absolute Oberklasse. Für den vierten Teil, der demnächst in Japan erscheint, kündigen die Entwickler sogar ein „Rollenspiel im Spiel" an: Hundert Stunden Extraspaß soll das von Brownie Brown programmierte RPG liefern – zusätzlich zum regulären Layton-Abenteuer. Vor dieser Entscheidung, dem Spieler richtig viel Umfang fürs Geld zu bieten, ziehen wir den Hut.

↓ MESSE OHNE NEUHEITEN

Anders als vor drei Jahren, als **Battalion Wars 2** und **Mario Strikers Charged Football** als Weltpremieren auf der Games Convention enthüllt wurden, gab es beim Messenachfolger gamescom nichts Neues. Lediglich **New Super Mario Bros. Wii** und **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story** konnten die Massen begeistern, doch beide Titel wurden schon in exakt dieser Form auf der E3 gezeigt. Nintendo konzentrierte sich indes auf Altbekanntes: Besonders **Wii Sports Resort** bekam viel Platz spendiert. **Metroid: Other M**, **Super Mario Galaxy 2** und das neue Wii-**Zelda** waren offenbar noch im Sommerurlaub.

↑↓ WAS SOLL DAS?

Der oben abgedruckte Schnappschuss zeigt unsere Freunde der Wii-Fansite www.wiitower.de beim ausgiebigen Test einer neuen bigben-Hardware. Auf dem Sattel eines „Strampelfahrrads" tritt Eric fest in die Pedale und bewegt passend dazu die Spielfigur auf dem Bildschirm vorwärts. Sogar Lenken ist möglich, es kommt also nicht nur auf Ausdauer in den Füßen an. Wir wissen zwar im Augenblick noch nicht, was wir von diesem offensichtlich sehr kreativen Spielkonzept halten sollen, aber den Ehrenpreis für den schweißtreibendsten Controller hat sich bigben schon mal verdient.

Gemeinsam stark: Wie gehabt besteht eure Party aus verschiedenen Charakteren.

PHANTASY STAR ZERO

DS Nun darf auch auf dem DS geschnetzelt werden, bis der Arzt kommt!

Mit **Phantasy Star Zero** bringt Sega eine weitere bekannte Marke auf Nintendos Handheld, die sich vor allem dank ihrer Online-Kompatibilität einen Namen machen konnte. Zusammen mit Freunden lief man auf dem GameCube durch abgesteckte Areale und bekämpfte die unzähligen Monster. Dieses Spielprinzip wurde nun für den Nintendo DS umgesetzt, und das besonders grafisch sehr ansprechend. In der Solo-Kampagne lernt ihr nach und nach neue Charaktere kennen, die euch bei euren Ausflügen unterstützen. Ihr habt dabei jederzeit die freie Wahl, ob ihr lieber mit Schwertern, Lanzen oder Geschosswaffen wie einer frostigen Panzerfaust auf Beutezug geht. Dabei sammelt ihr etliche Items wie neue Waffen und Heilgegenstände. Über die Wi-Fi-Connection könnt ihr mit Spielern aus aller Welt auf Erfahrungspunkte-Jagd gehen. ■

Pascal meint: *„Auch wenn das Spiel nicht gerade anspruchsvoll ist, hatte ich beim Verkloppen der Feinde massig Spaß. Dass das Ganze auch noch wirklich klasse aussieht, ist das Sahnehäubchen. Aber erst ein Langzeittest wird zeigen, wie lange der Spielspaß anhält und wie spannend die Story erzählt wird. Fans der Serie kommen aber nicht um die DS-Umsetzung herum."*

Schick: Auch in Hinblick auf die Grafik macht **Phantasy Star Zero** eine gute Figur!

N-ZONE WIRD 150!

Text | Christoph Kraus

Hier kommen verrückte und informative Fakten zum 150. N-ZONE-Jubiläum! Wusstet ihr schon, dass …?

… sich auf dem Titelbild der N-ZONE 08/2001 versehentlich ein Pfeil eingeschlichen hat, der da eigentlich nicht hingehörte? Die Ursache lässt sich herausfinden, wenn man das Cover der vorherigen Ausgabe 06/2001 zur Hand nimmt. Denn da prangte ebenfalls ein Pfeil – doch DER gehörte da auch tatsächlich hin.

… Christoph seit Ausgabe 101 an Bord ist, also seit exakt 50 Heften? Er hat damit an 33 % aller N-ZONEs mitgearbeitet.

… das **Donkey Kong**-Artwork aus der zweiten N-ZONE 07/97 knapp zwölf Jahre später nochmal auf dem Cover auftauchte – und zwar als Aufmacher für die Retro-Reportagen in Heft 03/09?

… Fabian Sluga, Leitender Redakteur bis 2007, inzwischen stolzer Vater ist und einen Kiosk mit Stehcafé in seiner Heimatstadt Brühl führt?

… Sebastian im Abspann des Xbox-Shooters **Yager** erwähnt wird?

… die früheren Freien Mitarbeiter Felix Kothe, Sascha Dowidat und Alex Funke inzwischen die „Wunderlampe" führen – Deutschlands erste Videospiele-Lounge in Nürnberg?

… Christoph sich damals ohne Zeugnis bei Computec beworben hat?

… Sebastian momentan keinen Fernseher daheim hat, an dem er seine Wii anschließen kann?

… Sebastian schon einmal den **Metal Gear Solid**-Schöpfer Hideo Kojima interviewte?

… wir extra für das Erstellen von Screenshots aus **Zelda: Twilight Princess** eines der ersten lieferbaren Wii-Komponentenkabel bekamen, die es überhaupt in Europa gab? Weil Nintendo die Kabel aber dringend für interne Präsentationszwecke brauchte, mussten wir den Stecker wieder zurückschicken – an einem Sonntagnachmittag! Die Kosten für den Kurier-Express beliefen sich auf mehr als 40 Euro für ein Mini-Päckchen nach Großostheim.

… alle weiteren **Zelda**-Screenshots mit einem zehn Jahre alten PC erstellt werden mussten, der früher für Nintendo-64-Aufnahmen genutzt wurde? Entsprechend hässlich sah so mancher Screen im **Zelda**-Sonderheft im Druck dann auch aus.

… Thomas zum Zeitpunkt dieser Artikel-Recherche Plastik-Schweinsohren und -Schweinsnasen auf seinem Tisch liegen hat?

… Sebastian dieses Jahr bereits 25 Flüge hinter sich hat – 21 davon waren beruflich!

… unser ehemaliger Praktikant Hanns Peter Glock heute für das österreichische Videospielmagazin **consol. AT** schreibt?

… es nur eine einzige N-ZONE gibt, bei der die Ausgabennummer auf dem Heftrücken fehlt: 11/2008.

… die Terminseite die mit Abstand unbeliebteste Rubrik im ganzen Heft ist – jedenfalls für uns Redakteure? Nachdem Christoph die Seite jahrelang betreut hat, übernimmt jetzt Thomas das Einpflegen der Termine.

… Sebastian keinen Kaffee trinkt, sehr wohl aber Espresso?

… Sebastian erschreckend viel Zeit in das Windows-Spiel **Minesweeper** gesteckt hat? 104 Sekunden auf Profi ist seine Bestleistung.

… Christoph der einzige Redakteur des Verlags-Stockwerks ist, der drei Pflanzen auf seinem Schreibtisch hat?

… Sebastian bei schönem Wetter mit einem Miele-Damenrad aus den Fünfzigern zur Arbeit fährt?

… Sebastians Blinddarm seit 2000 keinen Wurmfortsatz mehr hat?

… Udo Crnjak, langjähriger Redakteur in der GameCube-Ära, heute in einer fränkischen Reha-Klinik als Krankenpfleger arbeitet?

… Christoph vier N64-Konsolen besitzt, aber „nur" jeweils einen Game Boy/Game Boy Pocket/Game Boy Color/Game Boy Advance/Game Boy Advance SP/Game Boy Micro?

ROLLE RÜCKWÄRTS

Sandra Wendorf (heute Layouterin bei der Kids Zone) war schon bei der ersten N-ZONE an Bord. Sie erinnert sich an die erste Ausgabe:

„Es lebe Mario! Bei diesem N-ZONE-Cover wurde viel mit Weißflächen gearbeitet. Wir wollten natürlich etwas anders sein und auch im Zeitschriftenregal Aufmerksamkeit erregen. Bei Computec startete ich in der Werbeabteilung, wo wir auch die Anzeigen für N-ZONE entwarfen. Später wechselte ich zur Kids Zone. Im Moment befinde ich mich noch im Babyurlaub, freue mich aber schon sehr darauf, bald wieder da zu sein."

… wir anlässlich des Wii-Launchs in Deutschland in die Nürnberger Innenstadt fuhren, um uns die Warteschlangen vor den Geschäften anzusehen? Die Überraschung: 14 Zocker reihten sich ein, um die Wii zu kaufen – und 12 Leute standen nebenan vor der Tchibo-Filiale, um ein Billig-Bahn-Ticket abzugreifen.

… Thomas im Editorial des N-ZONE-Tipps&Tricks-Sonderhefts 01/03 sich das Gesicht hat schminken lassen, weil er sich einen Sonnenbrand dritten Grades beim Snowboarden zugezogen hatte?

… es zur Markteinführung des Magazins im Juni 1997 einen N-ZONE-Werbespot gab? Der mag damals voll am Puls der Zeit gewesen sein, doch heute ist er hochgradig peinlich. Aber bevor jemand meckert, geben wir ja schon nach: Ihr findet die Werbung auf der aktuellen Abo-DVD.

… Thomas die meisten VC-Spiele auf seiner Wii – egal ob SNES, N64 oder NeoGeo – auch als Original besitzt?

… Thomas vor seiner Zeit bei der N-ZONE jahrelang für die Tipps & Tricks in der N-ZONE zuständig war? Ebenso schrieb er bereits als Redakteur unter anderem für PLAYZONE, XBOX-ZONE, Xbox 360 – Das offizielle Magazin, Games Expert und Mega Fun.

… Sebastian neuerdings voll und ganz von Barbecue begeistert ist und für sein Leben gern Rippchen, Steaks und Koteletts grillt?

…. am 06. August 2009 hochrangiger Besuch in der Redaktion war: Samus Aran höchstpersönlich! Das Beweisfoto liefern wir euch auf dieser Seite – weitere Bilder findet ihr in der euch vorliegenden Ausgabe ab Seite 78 und natürlich auf unserer Homepage unter www.n-zone.de.

… Christoph aus Prinzip an jedem Arbeitstag zwei volle 1,5-Liter-Wasserflaschen leert?

… Sebastians absolutes Lieblingsland Portugal ist?

Hoher Besuch: Die leibhaftige Samus Aran wirft sich auf der N-ZONE-Dachterrasse in Pose.

METROID PRIME – DAS GEWINNSPIEL

Damit manche Spiele nicht unter den Tisch fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Die Zeit läuft!

Die N-ZONE liebt **Metroid** – und Nintendo stellt uns passend zur neuen Wii-Trilogie fette Gewinnspiel-Pakete zusammen. Zu gewinnen gibt's:

1 x Wii-Konsole + Metroid Prime Trilogy
3 x Metroid Prime Trilogy
3 x Metroid Prime Corruption-T-Shirt (o. Abb.)
3 x Metroid Prime Corruption-Schlüsselband (o. Abb.)
3 x Metroid Prime Corruption-Mauspad (o. Abb.)

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, klickt euch auf www.n-zone.de ins Wii-Forum und tragt im Beitrag „Das Metroid-Gewinnspiel" einen beliebigen Kommentar ein. Alternativ könnt ihr auch per Postkarte teilnehmen. Schreibt dazu an die folgende Adresse:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Metroid-Gewinnspiel
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluss ist der 13. Oktober 2009.
Es gilt das Datum des Poststempels.

MOST WANTED 10/2009

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion

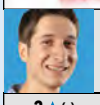
1 SUPER MARIO GALAXY 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2010

Ob sich an der Spitzenposition unserer Leser-Most-Wanted-Charts bis zum Release von **Galaxy 2** noch viel ändern wird? Wir sind gespannt, doch wahrscheinlich hat es das zweite **Galaxy** wie sein Vorgänger wirklich verdient, über Monate hinweg das begehrteste Spiel der Nintendo-Fangemeinde zu sein. Gefährlich könnte da nur ein anderer Nintendo-Held in grünen Strumpfhosen werden!

REDAKTIONS-TOP 5

1. NEW SUPER MARIO BROS. Wii



Der coole Mehrspielermodus und der nahende Release machen das „kleine" Mario in diesem Monat ganz groß!

2 ▲ (-)		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Herbst 2009

2. NEW SUPER MARIO GALAXY 2

4 ▲ (-)		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

3. RED STEEL 2

5 ▼ (-)		GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	2010

4. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

5 ▼ (-)		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Treyarch	TERMIN	10. November

5. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

5 ▼ (-)		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	1. November

2 NEW SUPER MARIO BROS.

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: HERBST 2009

In der Redaktion ganz oben – bei unseren Lesern immerhin auf dem zweiten Most-Wanted-Rang: **New Super Mario Bros. Wii** steht zwar im Schatten von **Galaxy**, doch wir alle wissen, was für ein grandioses Spiel **New Super Mario Bros.** auf dem DS ist. Schon deshalb sind wir bester Dinge, dass dieses Game auch auf der Wii mehr ein Megahit als nur ein Zeitvertreib wird, bis **Galaxy 2** erscheint.

3 MARIO & SONIC BEI DEN ...

HERSTELLER: SEGA /// GENRE: SPORT /// TERMIN: 16. OKTOBER

In unserer Vorschau ab Seite 20 der aktuellen N-ZONE verraten wir euch brandheiße Neuigkeiten und Spieleindrücke rund um das zweite sportliche Gipfeltreffen der Nintendo- und Sega-Superstars auf der Wii und dem DS.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

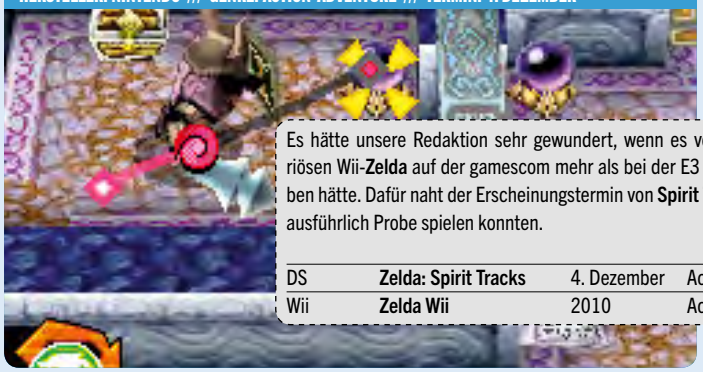
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angeben könnt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 4. DEZEMBER



Es hätte unsere Redaktion sehr gewundert, wenn es von dem mysteriösen Wii-**Zelda** auf der gamescom mehr als bei der E3 zu sehen gegeben hätte. Dafür naht der Erscheinungstermin von **Spirit Tracks**, das wir ausführlich Probe spielen konnten.

DS	**Zelda: Spirit Tracks**	4. Dezember	Action-Adventure
Wii	**Zelda Wii**	2010	Action-Adventure

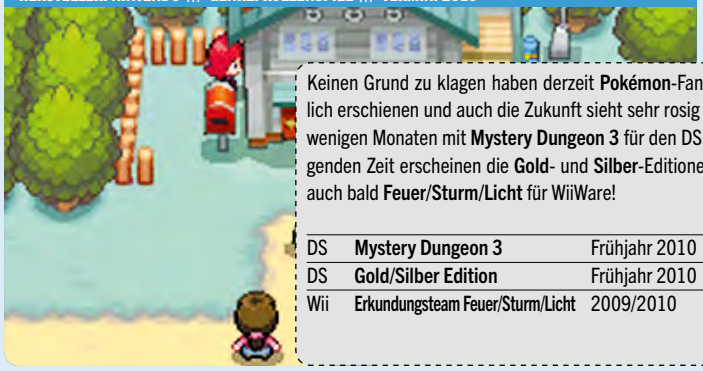
5 RED STEEL 2

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2010

Der Termin von Ubisofts edler Schwertschwingerei wurde auf 2010 verschoben, was sich nicht in unseren Charts widerspiegelt. Trotz des späteren Termins bleiben die Fans **Red Steel 2** treu und hoffen, für die lange Wartezeit mit einem traumhaften Spiel belohnt zu werden.

6 POKÉMON GOLD / SILBER

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010

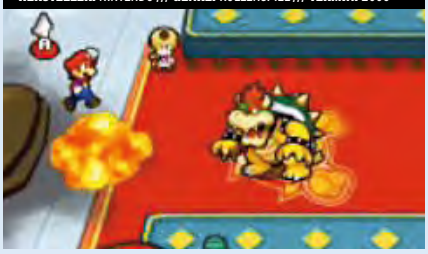


Keinen Grund zu klagen haben derzeit **Pokémon**-Fans: **Platin** ist kürzlich erschienen und auch die Zukunft sieht sehr rosig aus. Los geht's in wenigen Monaten mit **Mystery Dungeon 3** für den DS. Im Laufe der folgenden Zeit erscheinen die **Gold**- und **Silber**-Editionen und hoffentlich auch bald **Feuer/Sturm/Licht** für WiiWare!

DS	**Mystery Dungeon 3**	Frühjahr 2010	Rollenspiel
DS	**Gold/Silber Edition**	Frühjahr 2010	Rollenspiel
Wii	**Erkundungsteam Feuer/Sturm/Licht**	2009/2010	Rollenspiel

7 MARIO & LUIGI

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2009



8 MONSTER HUNTER 3

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** FRÜHJAHR 2010

9 FIFA 10

HERSTELLER: EA /// **GENRE:** SPORT /// **TERMIN:** 1. OKTOBER

10 SILENT HILL: S.M.

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2010

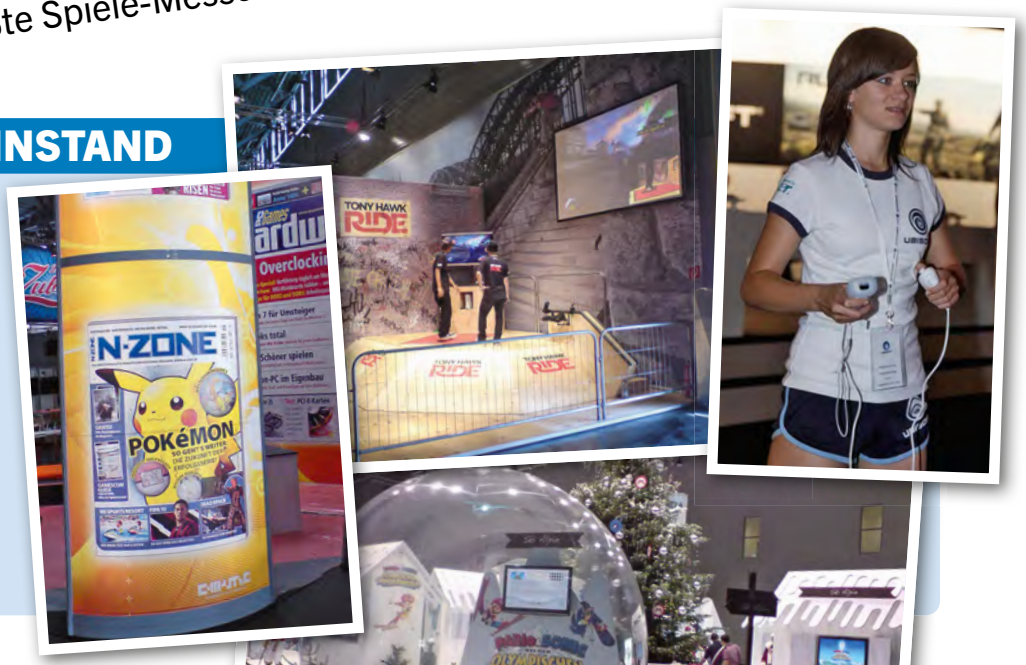
gamescom 2009

Die größte Spiele-Messe der Welt feiert ihr Debüt in Köln!

Text | Thomas Eder

GELUNGENER EINSTAND

Die Meinungen zum Umzug der Messe von Leipzig nach Köln hätten nicht unterschiedlicher sein können, doch im Nachhinein sind sich alle wieder einig: Die gamescom 2009 war ein voller Erfolg! Rekordzahlen von knapp 245.000 Besuchern sowie 458 Ausstellern aus 31 Ländern sind nicht nur beeindruckend, sondern ein Indiz dafür, dass die größte Spielemesse der Welt in Köln angekommen ist. N-ZONE war natürlich vor Ort, um für euch die coolsten Games und neue Trends ausfindig zu machen.



THOMAS' MESSE-HIGHLIGHTS:

1. CALL OF DUTY (Wii)
Fantastisch, was die Entwickler von Treyarch in den letzten Monaten im stillen Kämmerlein programmiert haben. Bei der Präsentation konnte ich mir die Frage nicht verkneifen, ob man zwei Wiis koppeln muss, um die Technik so beeindruckend zum Laufen zu bringen. Klar sind auch Mario & Co. wirkliche Highlights, doch bei diesem Game klappte mir die Kinnlade am weitesten nach unten!

2. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (Wii)
Platz 2 meiner Messe-Highlights geht an das kommende **Silent Hill**, das mich so sehr in seinen Bann zog, dass ich die Wii-FB nicht mehr hergeben wollte. Dieses Spiel treibt das geniale **Silent Hill**-Feeling auf die Spitze und bietet alles, wofür die Serie vor dem letzten (etwas enttäuschenden Teil) steht. Eine genial schaurige Atmosphäre und Story, technisch zudem sehr schick verpackt!

3. SCRIBBLENAUTS (DS)
Zelda hin oder her – **Scribblenauts** ist für mich mit Abstand das coolste DS-Spiel der Messe! Dieses Game ist super innovativ, bietet eine große spielerische Freiheit und fordert sogar die Überreste meiner Kreativität, sodass ich den Release in wenigen Wochen kaum noch erwarten kann.

Bild: Messe Köln

Call of Duty: Modern Warfare (Wii)

CHRISTOPHS MESSE-HIGHLIGHTS:

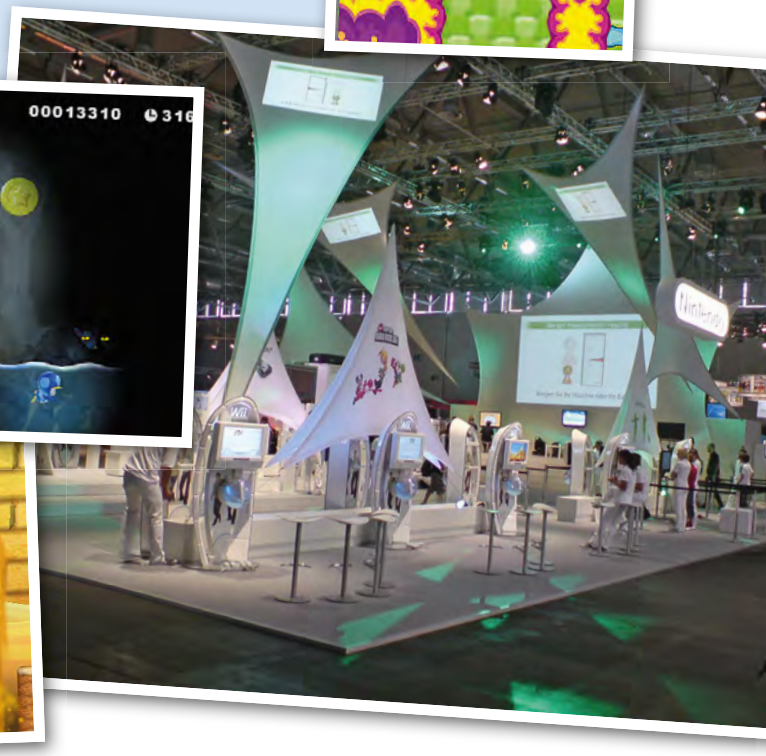
1. NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Dieses Jump & Run wird der Knaller des Herbstes! Miyamotos Vision von der im Wohnzimmer versammelten Familie, die gemeinsam **Mario** zockt, wird tatsächlich wahr. Manch einer kennt vielleicht sogar noch die NES-Hardware-Verpackung, auf der Vater, Mutter und Kind **Super Mario Bros.** spielen. Es wird Zeit, dieses Bild wiederzubeleben!

2. THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS (DS)
Dank cleverer Touchpen-Steuerung, kultiger Figuren und genialer Tempelrätsel, in denen man jetzt mit seinen Widersachern gemeinsame Sache macht, wird das zweite DS-**Zelda** ganz sicher mein Favorit für unterwegs. Und wenn man der englischen Amazon-Website vertraut, kommt Link sogar schon am 4. Dezember nach Europa. Ahoi!

3. RED STEEL 2 (Wii)
Eigentlich hätte ich gedacht, dass Ubisoft das zweite **Red Steel** auf Biegen und Brechen zusammenzimmert, damit das Spiel rechtzeitig zum wichtigen Weihnachtsgeschäft im Laden ist. Jetzt gönnt man dem Team eine satte Entwicklungsverlängerung – und das ist gut so! Mehr Qualität, mehr Spieltiefe, mehr Ausgereiftheit ... davon profitieren wir Spieler. Und das ist ja auch – um meinen letzten Satz aufzugreifen – gut so! Wir würden uns wünschen, dass sich weitere Publisher daran ein Beispiel nehmen und uns Spielern ebenfalls das bestmögliche Spielerlebnis liefern würden!

NINTENDO IS BACK! ALLERDINGS NICHT WIE ERHOFFT ...

Auf der Games Convention 2008 in Leipzig haben wir vor allem einen Hersteller und Publisher vermisst: Nintendo. Anstatt wie gewohnt mit einem großen Stand auf der Messe vertreten zu sein, tourte Big N lieber mit Trucks durch das Land und stellte so seine Neuigkeiten vor. Doch in diesem Jahr kehrte unser Lieblingshersteller wieder in die Messehallen zurück und zeigte seine neuesten Spiele, die uns in den nächsten Monaten eine Menge Freude bereiten werden. Aber während sich das Publikum darüber freute, endlich einmal **New Super Mario Bros.** auch auf der Wii spielen zu können, waren wir sowie einige Kollegen von der Fachpresse doch etwas enttäuscht: Es wurde NICHTS Neues präsentiert oder enthüllt – sämtliche Games hatten wir Monate zuvor bei der E3 schon gesehen und im Rahmen eines Post-E3-Events vor Ort bei Nintendo bereits ausgiebig gespielt. Bis 2007 – als Nintendo noch regelmäßig bei der Games Convention vertreten war – gab es immer einige Enthüllungen, wenn diese auch nie so spektakulär wie bei den Messen in Übersee waren. Bis wir wirklich in den Genuss von echten Neuheiten kommen, werden wohl noch einige Wochen vergehen – der Blick der Nintendo-Fans geht in Richtung Tokio Game Show! Dort werden mit Sicherheit weitere Details zu bereits angekündigten Krachern wie **Mario Galaxy 2** oder dem mysteriösen neuen Wii-**Zelda** preisgegeben, aber auch die eine oder andere spektakuläre Neuankündigung dürfte das Interesse der Spieler auf sich ziehen. Wie jedes Jahr ist die Redaktion schon fleißig am spekulieren. Wird ein **F-Zero** für die Wii enthüllt? Haben unsere türkischen Kollegen der Webseite www.nintendocu.com Recht mit ihrer Behauptung, dass ein neues **Starfox** angekündigt wird? Wir wissen es nicht – noch nicht, um genau zu sein.



UND DIE ANDEREN?

Während der Messeauftritt Nintendos nur wenig Neues ans Tageslicht brachte, gaben viele andere Publisher Vollgas. Ubisoft, Activision, Warner Interactive, Sega, Konami, Electronic Arts und Capcom ließen sich nicht lumpen und präsentierten Wii- und DS-Line-ups, die sich gewaschen hatten! **Call of Duty 4: Modern Warfare, Red Steel 2, Silent Hill: Shattered Memories, Monster Hunter 3, Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Avatar, Scribblenauts, Need for Speed Nitro, Dead Space: Extraction, DJ Hero und Tony Hawk RIDE** sind nur wenige der gezeigten – und meist sogar spielbaren – Titel, die ein Lächeln auf die Gesichter der Fachpresse und der Messebesucher zauberten. Ein großes Lob geht an die Dritthersteller, die mit ihren Wii- und DS-Line-ups für die eine oder andere Überraschung sorgten! Previews und Detailinfos zu den besten Core-Games der gamescom 2009 findet ihr im Vorschau-Teil der euch vorliegenden Ausgabe!

SEBASTIANS MESSE-HIGHLIGHTS:

1. DEAD SPACE EXTRACTION (Wii)
EA beweist, dass die Wii eine perfekte Plattform für packende Shooter ist, auch wenn die Kamera in diesem Fall auf Schienen läuft. Die Action sieht dabei nicht nur klasse aus, sondern spielt sich auch noch toll. Dank vieler cleverer Gameplay-Kniffe ist der Titel für mich extrem spannend.

2. COP: THE RECRUIT (DS)
Schon **Chinatown Wars** zeigte, wie gut Open-World-Spiele auf dem DS funktionieren, doch ausgerechnet der Newcomer **C.O.P.** aus dem Hause Ubisoft treibt das Genre auf die Spitze. Eine solch tolle Technik habe ich auf dem DS nicht erwartet. Hoffentlich begeistert mich auch der Spielverlauf derart.

3. NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Schon auf der E3 habe das Game anzocken können. Nach anfänglicher Skepis (grafisch schlicht, nix Neues, bäh!) habe ich mich beim Zocken schnell mit dem Spiel angefreundet. Es macht einfach einen Heidenspaß, gemeinsam durch die Mario-Welt zu hüpfen. Das ist wunderbar turbulent und hektisch. Herrlich!

CASUAL-OVERKILL?

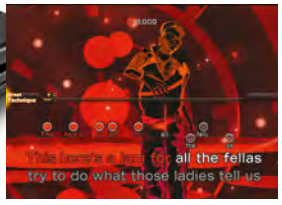
Wie nicht anders zu erwarten, wurden auf der gamescom auch eine Menge Casual-Games vorgestellt. Das Erfreuliche daran: Viele der Nicht-Core-Games, die wir sehen und anspielen durften, machten einen ordentlichen Eindruck. Anscheinend wird in diesem Segment nicht nur bei großen Titeln wie **Wii Fit** oder **EA Active: More Workouts** mehr Wert auf Qualität und Tiefgang gelegt, was die stets wachsende Anzahl an Gelegenheitsspielern durchaus erfreuen wird. Der **Singstar**-Klon **We Sing** beispielsweise überraschte durch eine tolle Songauswahl, viele interessante Features und eine rundum stimmige Präsentation. **Real Heroes – Firefighter** für die Wii hingegen könnte sogar Core-Spieler ansprechen, die statt zu ballern lieber Brände löschen, Menschen aus brennenden Häusern retten oder sonstige Feuerwehrjobs in Ego-Shooter-Perspektive erledigen möchten. Auch das eher simple Spielprinzip von Puzzle- oder Wimmelbildspielen wird neuerdings – wie im Falle von **Titanic Mystery** – mit einer ansprechenden Story und schicker Optik aufgebohrt. Mädchen-Games wie **Become a famous Model** oder **Makeup Artist** werden den typischen N-ZONE-Leser wahrscheinlich nicht wirklich ansprechen, doch auch hier setzt sich der Trend zur Qualität fort, wovon wir uns im Rahmen einer Präsentation selbst ein Bild machen konnten. Eine insgesamt erfreuliche Entwicklung, die sich hoffentlich in Zukunft noch verstärkt!

DER BÄM! AWARD

Nur die besten Spiele wurden für den BÄM! Award nominiert, nur die allerbesten erhielten am Ende die begehrten Auszeichnungen des Computec Media Verlags!

Im Rahmen der gamescom 2009 fand zum zweiten Mal die BÄM!-Preisverleihung für die besten Spiele statt. Wie im Vorjahr strömten zahlreiche Besucher zu der Veranstaltung mitten in der Kölner Innenstadt – darunter beispielsweise Tim Schafer, der Mastermind hinter **Monkey Island, Psychonauts** und **Brütal Legend, Resident Evil**-Macher Jun Takeuchi und der Vater der **Fußball Manager**-Games Gerald Köhler. Durch den Abend führte Bürger Lars Dietrich, die Preise wurden unter anderem von Promis wie Collien Fernandes, Elton, Ralf Richter, Oliver Korittke, Ferris MC und Nilz Bockelberg verliehen. Und auch das musikalische Rahmenprogramm stimmte: Thomas Godoj, Wilson Gonzalez Ochsenknecht, The Black Sheep, Junge Dichter & Denker und die Donots sorgten für Stimmung bei der Verleihung.

BÄM!-Sonderpreis für die Innovation 2009: DSi von Nintendo



Party: Lips (Microsoft)

Hier die Gewinner des diesjährigen BÄM! Awards:

Adrenalin: Dead Space (Electronic Arts)

Atmosphäre: Mirror's Edge (Electronic Arts)

Intelligenz: Fußball Manager 09 (Electronic Arts)

Kopf: Johnny Klebitz aus GTA IV: The Lost and Damned (Rockstar Games)

Klang: Killzone 2 (Sony Computer Entertainment)

Online- oder Browsergame: Ikariam (Gameforge)

Teamgeist: Street Fighter IV (Capcom)

Weltenbummler: Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria (Codemasters)

Trendsport-Mario: Beim Snowboard-Traum-Event könnt ihr auch coole Grind-Tricks ausführen.

Genre: Sport | **Entwickler:** Sega Japan | **Hersteller:** Sega Japan | **Termin:** 16. Oktober 2009

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Text | Sebastian Stange

Noch bevor in Vancouver das Olympische Feuer brennt, liefern sich Mario, Sonic und Co. hitzige Wintersport-Duelle!

SCREEN-INFO

Die Bilder zeigen echte Wii-Grafik direkt aus dem Spiel. Die einzige Besonderheit sind spektakuläre Kamerawinkel und teilweise der Verzicht auf Bildschirmanzeigen. Aber alles in allem bekommt ihr im Spiel genau das zu sehen, was ihr auf diesen Seiten vorfindet.

Mario und Sonic sind das perfekte Team. Schließlich verkaufte sich die Sportspielsammlung **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** weltweit bereits über 5 Millionen Mal! Das ist rekordverdächtig gut und pünktlich zu den Winterspielen in Vancouver versucht Sega, diesen Erfolg zu wiederholen. Mit dabei sind alle bekannten Charaktere aus dem ersten Teil, etwa Bowser, Luigi oder Tails. Neu dabei sind unter anderem Metal-Sonic, Donkey Kong, Bowser Jr. und Silver. Wir sind gespannt, wie die vollständige Sportlerriege ausfallen wird und ob sich Sega endlich entscheidet, diesmal freischaltbare Spielfiguren zu integrieren. Die gab es im Vorgänger nämlich leider nicht.

Mit dem Bauch aufs Balance Board

Dafür gibt es viele neue Sportarten, schließlich wird der Wettkampf zwischen Mario und Sonic erstmals im Winter ausgetragen. Definitiv dabei sind Ski-Alpin-Disziplinen, Eisschnelllauf, Curling und Bobfahren. Auf der Kölner gamescom wurden uns außerdem einige brandneue Sportarten gezeigt. Die Snowboard-Halfpipe bietet Balance-Board-Unterstützung und erinnert stark an **Shaun White Snowboarding**. Skeleton wird ähnlich gesteuert, jedoch mit einer großen Besonderheit: Ihr legt euch mit dem Oberkörper auf das Balance Board – so als wäre es ein Rennschlitten. Natürlich könnt ihr das alles auch per Wii-FB steuern, falls ihr kein Balance Board besitzt. Die neuen Disziplinen machen einen soliden Eindruck, am spannendsten waren jedoch die beiden neuen Traum-Events. Bei der Traum-Schneeballschlacht treten zwei Vier-Mann-Teams gegeneinander an. Wählt ihr eine kleine Spielfigur, rennt ihr schneller, ihr könnt aber weniger Schneebälle tragen und müsst daher öfter per A-Tas-

Metallkoloss: Dieser Robo-Bösewicht, der gerade den Abfahrtslauf stört, stammt ganz klar aus den **Sonic**-Spielen!

Bauchklatscher: Beim Skeleton legt ihr euch mit dem Oberkörper auf das Balance Board, was ziemlich albern aussieht.

te neue Bälle formen. Das solltet ihr am besten im Schutz von kleinen Hindernissen machen. Geworfen werden die Bälle mit einer entsprechenden Geste – ein netter Spaß, der im Mehrspieler-Modus bestimmt gleich doppelt begeistert!

Mario Kart im Schnee

Der aufwendigste Modus, den wir zu Gesicht bekamen, war das Snowboard-Traum-Event. Darin liefert ihr euch ein pfeilschnelles Snowboard-Rennen entlang einer völlig abgedrehten Piste. Ihr durchfahrt dabei Loopings, rast über eine Hängebrücke und könnt diverse Sprünge und Abkürzungen in eure Schussfahrt einbauen. Das Tolle: Wie bei **Mario Kart** sind auf der Strecke nützliche Gegenstände verteilt. Ihr könnt also rote Panzer auf eure Gegner werfen und sie damit bremsen. Die actionreichen Rennen sorgten bei uns sofort für ein begeistertes Grinsen. Vielleicht sollte sich Nintendo überlegen, das nächste **Mario Kart** einfach auf die Skipiste zu verlegen.

Viele neue Ideen

Rein technisch macht der Titel einen durchweg soliden Eindruck. Wie bereits im Vorgänger werden die Original-Schauplätze der Olympischen Winterspiele recht gut wiedergegeben und die Spielfiguren sehen herrlich detailreich aus. Diesmal dürft ihr übrigens nicht nur eure Miis ins Spiel bringen, sondern sie auch noch verkleiden – beispielsweise mit einem Yoshi-Kostüm. Wie albern! Doch solche Ideen zeigen, dass Sega sich vorgenommen hat, den Vorgänger in allen Belangen zu übertreffen. Das könnte durchaus klappen. Unser Test in der nächsten Ausgabe wird es zeigen! ■

DIE DS-FASSUNG

Ein Wintersport-Abenteuer wartet auf euch!

Inhaltlich gibt es zwischen DS- und Wii-Version große Ähnlichkeiten. Auch auf dem Handheld rast ihr mit einem Bob den Eistunnel hinab oder ihr liefert euch Ski-Wettrennen. Allerdings sind die Disziplinen nur auf dem DS in ein Abenteuer verpackt. Wie in einem Adventure-Spiel erkundet ihr dabei die Spielwelt, lernt verschiedene Charaktere kennen, nehmt Missionen an und bestreitet Duelle gegen Bösewichte. Wer aber einfach nur schnell eine der Disziplinen wählen und losspielen möchte, darf das natürlich auch.

Textlastig: Im Adventure-Tours-Modus erlebt ihr eine richtige Story, in deren Verlauf ihr verschiedene Sport-Missionen absolviert.

Vollgas: Ein **Mario Kart**-ähnliches Ski-Rennen darf natürlich nicht fehlen!

Mii-Karneval: Im Spiel könnt ihr unzählige Extras freischalten, darunter auch verschiedene Kleidungsstücke oder gar komplette Kostüme für eure Miis.

Volltreffer: Die Schneeballschlacht verlangt schnelle Reflexe und ein gewisses Gespür für Taktik. Immer wieder müsst ihr neue Bälle formen. Geht dabei besser in Deckung!

Trickreich: Das Spielgefühl in der Snowboard-Halfpipe ist gut gelungen. Wer will, steuert seine Figur per Balance Board.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Ich habe schon immer gern im Schnee gespielt!“

Das erste **Mario & Sonic** hatte ein Problem: Viele Disziplinen, etwa Hochsprung, Kugelstoßen, Weitsprung und Sprints, waren extrem kurz und ließen sich relativ kompliziert steuern. Das war nicht mein Fall und da freut es mich, dass im Winterspiele-Nachfolger mehr Sportarten enthalten sind, die mich ein paar Minuten am Stück fordern und nicht nur einige Sekunden. Der Balance-Board-Modus vieler Spiele ist ebenfalls eine gute Idee, zumal sich erstaunlich viele Disziplinen prima dafür eignen. Außerdem habe ich schon immer gern im Schnee gespielt. Wieso sollte das also nicht auch virtuell eine Riesengaudi sein?

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2009

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen direkt von Capcom, weisen aber im Vergleich mit der Grafik der von uns auf der gamescom gespielten Fassung keinerlei Unterschiede auf. **Monster Hunter Tri** sieht also auch in der Realität so gut wie auf unseren Screenshots aus!

MONSTER HUNTER 3

Text | Matti Sandqvist

Monsterhorden aus Japan stürmen in unsere Wohnzimmer! In wenigen Monaten wissen wir, ob sich genügend wackere Recken der Gefahr stellen.

Auf Sonys PSP ist **Monster Hunter** unumstritten eine der erfolgreichsten Spieleserien – besonders in Fernost hat die Reihe eine riesige, treue Fangemeinde. Das süchtig machende Spielprinzip rund um die Monsterjagd und das Aufleveln der Helden stößt auch hierzulande zunehmend auf Anklang, was sich durch den europäischen Release von **Monster Hunter 3** für die Wii noch gewaltig verstärken wird. Aber schalten wir erst einmal einen Gang zurück und schauen uns an, warum einige von uns in der Redaktion so heiß auf die Wii-Version des Spiels sind.

Eine lange Geschichte

Monster Hunter spielt in einer Fantasy-Urzeit-Welt, in der Menschen in kleinen Dörfern leben und von riesigen dinosaurierartigen Kreaturen bedroht werden. Als Monsterjäger liegt es in eurer ehrenhaften Bestimmung, euch diesen Bestien in den Weg zu stellen und eure Mitmenschen vor ihnen zu schützen. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen bekommt ihr keine Erfahrungspunkte für zur Strecke gebrachte Monster, sondern ihr müsst sie ausnehmen, um etwa Knochen, Fleisch oder Tierhäute einzusammeln. Aus den gewonnenen Materialien könnt ihr dann in eurem Dorf neue Schwerter, Rüstungen und Tränke herstellen. Ihr merkt: Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf eurer Ausrüstung. Der Vorteil bei dieser Variante des Levelns ist, dass euer Jäger zugleich ein meisterhafter Bogenschütze und ein mächtiger Schwertkämpfer sein kann. Alles, was man dazu machen muss, ist die Ausrüstung wechseln. Was aber **Monster Hunter** seit 2006 so einmalig und in Japan zu einem Massenphänomen gemacht hat, ist der Multiplayer-Teil des Spiels. Der bei uns nicht ganz so beliebte Ad-Hoc-Modus der PSP beschert den Pendlern in Fernost spannende Mehrspieler-Partien in den öffentlichen Verkehrsmitteln. Wie die Japaner längst erkannt haben, spielt man **Monster Hunter** am besten gemeinsam mit anderen Spielern, denn erst dann entfaltet das Spiel die vollen taktischen Möglichkeiten. Wie etwa in einer Quest gegen einen riesigen Wyvern, in der einer der Spieler das Drachenwesen ablenkt, einer aus der Ferne darauf schießt und der Dritte es mit dem Schwert bearbeitet. Die Spiele der Serie sind zudem hammerhart, was den Schwierigkeitsgrad anbelangt, und auch die Tastenbelegung auf der PSP ist recht kompliziert. Bis man zu den gro-

Idylle: Die Grafik der Wii-Fassung sieht phänomenal aus. Die Suche nach neuen Materialien macht in der riesigen und wunderschönen Umgebung echt Spaß!

Dino-Nester: Diese solltet ihr nicht betreten, wenn es nicht unbedingt sein muss. Manchmal müsst ihr aber bestimmte Gegenstände stibitzen und euch dieser Gefahr stellen.

Ryozo Tsujimoto ist der Produzent von Monster Hunter 3. Wir sprachen mit ihm über die Gründe für die Wii-Portierung und den Online-Modus.

N-ZONE: Als Monster Hunter 3 angekündigt wurde, haben viele auf eine echte Next-Gen-Portierung gehofft. Warum habt ihr die Entwicklung auf die Wii umgestellt?

Ryozo Tsujimoto: Der Grund dafür war die innovative Nunchuk-Remote-Steuerung. Wir wollten eine neue Herausforderung für **Monster Hunter** haben, nämlich eine einzigartige Steuerung.

N-ZONE: Viele Fans der Serie sind besorgt über die Steuerung per Wii-FB. Wie wollt ihr die Steuerung über Bewegungen einbinden und wird es eine alternative Steuerung geben?

Ryozo Tsujimoto: Wir werden auf Motion-Elemente verzichten, da wir davon überzeugt sind, dass die Steuerung mit der Remote und dem Nunchuk intuitiv genug ist. Was wir aber einbinden werden, ist die Steuerung mit dem Classic-Controller. Die Ähnlichkeit zwischen dem Classic-Controller und der PSP-Steuerung ist groß. Es wird also den erfahrenen **Monster Hunter**-Spielern nicht schwerfallen, mit der Wii-Version zurechtzukommen.

N-ZONE: Unsere andere Sorge: Wird der Vier-Spieler-Online-Modus wie in Japan gebührenpflichtig sein?

Ryozo Tsujimoto: Zurzeit sammeln wir alle Daten über den westlichen Markt. Für eine optimale Lösung müssen wir uns noch besser mit der Infrastruktur des europäischen Marktes auskennen. Deshalb haben wir da noch nichts entschieden.

Nass: Die Unterwasser-Kämpfe feiern eine Premiere bei **Monster Hunter 3**. Der große Unterschied zu Landkämpfen: Jetzt greifen Monster auch von oben und unten an!

Abgetaucht: Erstmals in der Monster Hunter-Reihe müsst ihr auch unter Wasser auf Monsterjagd gehen. Dort trefft ihr unter anderem auf gigantische Schwimmdrachen.

ßen Monstern gelangt, vergehen Wochen. Die Koop-Taktik, die PSP als Plattform und der Schwierigkeitsgrad sind wohl der Grund für den Erfolg der Serie in Japan und zugleich für den mangelnden Erfolg bei uns. Natürlich gibt's auch hier viele Core-Gamer, aber längst nicht so viele wie im Fernen Osten. Das sieht man auch wunderbar an den Verkaufszahlen: In Japan gingen mehrere Millionen und in Europa nur einige zehntausend Exemplare von **Monster Hunter** über die Ladentheke.

Die Hoffnung stirbt zuletzt

Und warum sind einige hier so heiß auf die Wii-Version? Der hohe Schwierigkeitsgrad und der starke Multiplayer-Modus sind nicht die schlagenden Verkaufsargumente für ein erfolgreiches Spiel. Folgendes soll es im neuen Ableger geben: eine Einzelspieler-Kampagne mit einem leichten Einstieg, endlich eine richtige Geschichte im Spiel, verbesserte Steuerung, lebendigere Umgebungen und einen Splitscreen-Multiplayer-Modus. Wer schon alle **Monster Hunter**-Teile kennt, bekommt mit den Unterwasserkämpfen das kleine Sahnehäubchen obendrauf. Das sind alles Argumente, die verbunden mit der einzigartig schönen Grafik auch die deutschen Zocker von **Monster Hunter** überzeugen sollten. Denn was bei der Wii immer noch Mangelware ist, sind wirklich lange und komplexe Multiplayer-Spiele! ■

Epische Kämpfe: Bis ihr eine der Riesenkreaturen im Kampf erlegt, vergeht manchmal mehr als eine halbe Stunde.

Drohgebärden: Die Monster greifen euch meistens erst dann an, wenn sie sich bedroht fühlen. Deshalb Abstand halten, wenn ihr einen Kampf vermeiden möchtet!

MEINUNG ● MATTI SANDQVIST

„Ich erwarte eine Monster-Hunter-Welle bei uns!"

Grafisch sieht **Monster Hunter 3** phänomenal aus! Ob jeder mit dem harten Schwierigkeitsgrad klarkommt, ist eine andere Frage. Der Einstieg soll aber leichter ausfallen als bei den PSP-Pendants. Hoffentlich so leicht, dass auch bei uns eine **Monster Hunter**-Welle ausbricht!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Treyarch | Hersteller: Activision | Termin: November

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

SCREEN-INFO

Die abgedruckten Bilder stammen allesamt von den Entwicklern und entsprechen unseren Eindrücken von der Spielgrafik. In Bewegung sieht das Spektakel noch einen Tick besser aus als auf den Einzelbildern – eine wahre Pracht!

Modern Warfare für den DS! Mehr ab Seite 43.

Text | Thomas Eder

Besser spät als nie: Einer der besten und beliebtesten Ego-Shooter der letzten Jahre erscheint diesen Winter endlich auch für die Wii!

Internationale Durchschnittswertungen deutlich über 90 Prozent, zahlreiche Auszeichnungen zum Spiel des Jahres und eine gewaltige Fangemeinde sprechen für sich: **Call of Duty 4: Modern Warfare** ist ein unumstrittenes Meisterwerk im Ego-Shooter-Genre! Doch abgesehen von einer ganz ordentlichen DS-Fassung hatten Nintendo-Spieler zwei Jahre lang das Nachsehen, während auf der PS3 und der 360 nach allen Regeln der Kunst geballert werden durfte. Dieser Missstand hat ab November ein Ende, denn dann erscheint **Modern Warfare** endlich auch für die Wii!

Die Welt am Abgrund

Bevor wir euch verraten, ob euch mal wieder eine lieblose Umsetzung mit weggelassenen Features blüht oder ob das Game dem Original in nichts nachsteht, kurz einige Worte zur Handlung von **Modern Warfare**: Ein Putsch in einem nicht näher definierten arabischen Land und ein Bürgerkrieg in Russland rufen die Elite der US- und britischen Streitkräfte auf den Plan. In kleinen Spezialeinheiten begibt sich der Spieler zu den Krisenherden, um nach einigen anfänglichen Missionen zu erkennen, dass die beiden Konflikte zusammenhängen und die Situation weitaus gefährlicher ist als anfangs angenommen: Die Terroristen verfügen über eine einsatzbereite Atombombe! Jetzt gilt es, keine Zeit zu verlieren und mit allen nötigen Mitteln die Welt vor einem ausufernden militärischen Konflikt zu bewahren!

1:1?

Die erste Frage, die wir den Entwicklern von Treyarch im Rahmen der Präsentation von **Modern Warfare** für die Wii stellten, war natürlich, wie viel von der 360- und PS3-Fassung denn auf der nicht gerade für ihre Hardware-Power bekannten Wii ankommen wird. Die überraschende Antwort: „Everything“. Natürlich ist die Wii nicht in der Lage, alle Grafikeffekte darzustellen, doch sämtliche Gameplay-Elemente, alle Levels der drei Akte, in die sich die Kampagne untergliedert, und alle Mehrspielerkarten für den heute noch sehr beliebten Online-Modus werden auch auf der Wii enthalten sein. Ebenso das süchtig machende Levelsystem des Online-Modus, das Wii-

Alles im Gepäck: Euren Spezialeinheiten fehlt es natürlich nicht an technischen Gimmicks: Vom Fernglas über Nachtsichtgeräte bis zu Sprengfallen habt ihr alles dabei!

Schweres Gerät: Oftmals seid ihr im Verbund mit Fahrzeugeinheiten unterwegs. Diese könnt ihr zwar nicht selbst steuern, sie sorgen aber trotzdem für Abwechslung.

Besitzer von **Call of Duty: World at War** kennen. Und obendrein gibt's einen Wii-exklusiven Koop-Modus, in dem ein zweiter Spieler ein zusätzliches Fadenkreuz steuern darf – die Bewegung der Spielfigur bleibt aber Spieler 1 überlassen. Und im Vergleich mit **World at War** dürft ihr diesmal gleich mit zehn anstatt acht Spielern an den legendären Online-Matches (via Freundescodes) teilnehmen.

Technischer Leckerbissen

Doch nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch wird das Wii-**Modern Warfare** seinem großen Namen gerecht. Auf einige Effekte muss der Spieler natürlich verzichten, was aber angesichts des Gebotenen bei einer fantastischen Framerate von 60 Bildern pro Sekunde leicht verschmerzbar ist. Bei den Texturen erkennt man auf den ersten Blick, dass diese besser als bei **World at War** aussehen, und auch die Animationen der Spielfiguren sind vom Allerfeinsten! Hierfür mussten die Entwickler aus dem Hause Treyarch laut eigenen Aussagen eine Menge tricksen, doch in Hinsicht auf das Ergebnis hat sich dies offensichtlich gelohnt. Akustisch gibt's ebenfalls die volle Packung: Auch wenn man hardwarebedingt auf 5.1-Audio verzichten musst, klingt das Spiel einfach brachial gut. Und abschließend noch ein paar Worte zur Steuerung: Diese lässt sich so frei konfigurieren, wie man es sich als Zocker wünscht, und bietet einige auf die Wii-FB angepasste Features. All diese positiven Ersteindrücke führen zu einem Fazit: **Modern Warfare** wird mit großer Wahrscheinlichkeit DER Ego-Shooter-Hit des kommenden Winters für die Wii werden! ■

Straßenkampf: Bei der Entwicklung von **Modern Warfare** wurden eigens Mititär-Experten hinzugezogen, um den Spielern ein möglichst realistisches Spielerlebnis und die verschiedensten Kampfsituationen zu bieten.

„NICHT NUR INHALTLICH, SONDERN AUCH TECHNISCH WIRD DAS Wii-MODERN-WARFARE DEM GROSSEN NAMEN GERECHT."

Kinoreif: Die packende Story wird in zahlreichen Zwischensequenzen in Spielegrafik präsentiert. So hat der Spieler stets das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein, und wird dadurch emotional noch stärker involviert.

Weltreise: Die Missionen führen euch und eure Teams rund um den Erdball, zum Beispiel nach Russland, den Mittleren Osten und sogar auf ein Frachtschiff!

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Beeindruckend, was Treyarch aus der Wii herauskitzelt!"

Als leidenschaftlicher **CoD**-Spieler auf der Xbox 360 und der PS3 gab's für mich immer einen simplen Grund, warum wir auf der Wii auf Teil 4 bislang verzichten mussten: Der Wii fehlt ganz einfach die dafür nötige Power! Doch was die Herren von Treyarch aus der Nintendo-Konsole herauskitzeln, grenzt an ein Wunder, sodass ich guter Dinge bin, im Herbst auch auf der Nintendo Wii ein vollwertiges **Modern Warfare** spielen zu können. Und obwohl das Spiel schon zwei Jahre auf dem Buckel hat, sollten Action- und Technik-Fans dieses Game auf dem Radar behalten!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Schockwelle: Das Schimmern der Waffe macht klar: Gleich wird der Ninja nichts mehr zu lachen haben.

SCREEN-INFO

Die Bilder in diesem Artikel stammen von den Entwicklern – eigene Screenshots von dem Spiel durften wir leider nicht anfertigen. Auch stammen die auf den Bildern gezeigten Szenen nicht aus der von uns gespielten Demo, aber ihr bekommt trotzdem einen Eindruck von der sehr detaillierten Grafik. Die Farben sind etwas aufgefrischt worden, ein großer Unterschied zwischen den Screenshots und der tatsächlichen Grafikpracht ist aber nicht auszumachen.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 1. Quartal 2010

RED STEEL 2

Text | Pascal Hartmann

Im Wilden Westen lasst ihr nicht nur die Revolver sprechen, sondern auch die Schwerter!

Was war es wohl, was Nintendo-Fans bei der ersten Vorstellung der Wii-Remote durch den Kopf ging? Die meisten Gedanken kreisten sicherlich um ein und dasselbe: realistische Schwertkämpfe! Das dachten sich anscheinend auch die Mannen bei Ubisoft. Herausgekommen ist **Red Steel**, das jedoch nicht die Erwartungen der Spieler erfüllte. Nun wird ein zweiter Anlauf gewagt, für den man sich viel Zeit nimmt, wie die Verschiebung des Release-Datums aufs nächste Jahr beweist.

ALLES NEU

Lasst euch von der 2 im Titel nicht irritieren, bis auf den Namen und das grundlegende Spielprinzip haben **Red Steel** und **Red Steel 2** nichts miteinander zu tun. Wart ihr im ersten Teil noch in realistischen Settings wie Flugzeughangars, Parkhäusern und japanischen Anwesen unterwegs, erkundet ihr im Nachfolger eine Westernstadt mit asiatischen Einflüssen und futuristisch anmutenden Getränkeautomaten. Statt eines amerikanischen Normalos, der eher zufällig in einen Bandenkrieg der Yakuza hineinstolpert, begebt ihr euch nun in der Haut eines Trenchcoat-Trägers auf einen Rachefeldzug. In Teil 1 standen die konventionellen Schusswaffen noch im Vordergrund, in **Red Steel 2** spielt die Hieb- und Stichwaffe die Hauptrolle, um dem zwingend vorausgesetzten Wii-MotionPlus-Aufsatz Rechnung zu tragen.

BÖSE ÜBERRASCHUNG

Nach einem erholsamen Urlaub kehrt der Held des Spiels in sein beschauliches Heimatdorf zurück, nur um dort festzustellen, dass die gesamte Bevölkerung Opfer einer marodierenden Bande von Übeltätern geworden ist. Verständlicherweise sinnt dieser daraufhin nach Rache und macht sich auf die Suche nach den Verantwortlichen für die Bluttat, um sie zur Rechenschaft zu ziehen. Dass er dabei noch gleichzeitig seiner Bestimmung als letzter Nachfahre eines heroischen Clans nachkommt, der es sich auf die Fahne geschrieben hat, alles Böse auszulöschen, ist

Einhändig Der Held ist natürlich eine coole Sau und bedient die abgesägte doppelläufige Schrotflinte mit nur einer Hand.

Über Kreuz: Während sich einer der Gegner gerade noch schützen konnte, segelt der andere schon durch die Luft.

ihm dabei ganz recht. So kämpfte er sich in der bereits bekannten Demo-Version durch seine Heimatstadt, nachdem er eine holprige Tour, festgezurrt am Ende eines Motorrads, überstanden hatte. Etliche Gegner fielen seinem scharfen Schwert zum Opfer, auch der hammerschwingende Geselle am Ende des Levels hatte ihm nichts entgegenzusetzen. Auf der gamescom wurde der Presse ein neuer spielbarer Abschnitt präsentiert, der es ganz schön in sich hatte.

Aufgepasst: Mit solch riesigen Hämmern ist nicht zu spaßen, sie können euch ordentliche Kopfschmerzen verpassen.

SPEKTAKULÄR

Die Demo beginnt mit einer Zwischensequenz, in der ein Zug mit Volldampf die Schienen entlangbrettert. Der Held des Spiels durchreist nämlich auf der Jagd nach den bösen Buben das halbe Land, und da das zu Fuß etwas lange dauern würde, ist er auf Hilfsmittel wie Eisenbahnen angewiesen. Um ihm die Verfolgung nicht zu einfach zu machen, sprengen seine Feinde eine nahe liegende Brücke. Der Jäger kann sich mit einem Sprung augenscheinlich gerade noch auf die zerstörten Überreste der Schienen retten, doch kurz bevor der Sprung glückt, wird das Bild ausgeblendet und wir finden uns in einem Goldgräberdorf inmitten eines Canyons wieder. Das gesamte Filmchen gibt es auch für uns erst im fertigen Spiel zu sehen.

NEUE MOVES

Um eine Brücke abzusenken, müssen wir den passenden Schalter finden, weswegen wir uns etwas genauer umsehen. Es dauert nicht lange, da werden wir von einer Handvoll Gegner angegriffen, die wir mit den neuen Angriffstechniken wie dem Rundumschlag oder dem Finisher-Move aber schnell erledigen. Alles geht wie in der ersten Demo super von der Hand, unsere Schwertschläge werden präzise erkannt und vom Spiel umgesetzt. Die neuen Attacken werden mit einer Kombination aus Tastendruck und Schwüngen mit der Wii-Remote ausgeführt. Nach ein paar Probeschlägen gehen die Schwertstreiche sofort in Fleisch und Blut über. Besonders der an Links Wirbelattacke (bekannt aus **The Legend of Zelda**) erinnernde Rundumschlag hatte es uns angetan. Für den Fernkampf hatten wir eine Schrotflinte zur Hand, die uns ebenfalls gute Dienste leistete. Nach der kurzen Kampfeinlage wird der nächste Gegner mit stimmungsvoller Musikuntermalung auf uns gehetzt.

NINJA!

Der schwarz gekleidete Geselle ist auch gleich eine sehr viel größere Herausforderung. Er blockt fast jeden Schlag und wir müssen uns sehr anstrengen, um ihn überhaupt zu treffen. Neben den normalen Ninja, die euch im Nahkampf ins Schwitzen bringen werden, erwarten euch auch Fernkämpfer, die mit halbautomatischen Pistolen durch die Gegend ballern. Im nächsten Abschnitt haben wir es dagegen etwas leichter gegen die Feinde, da wir eine neue Technik erklärt bekommen. So seid ihr in der Lage, mit eurem Schwert eine Schockwelle auszusenden, die Feinde kurzzeitig benommen zurücklässt. Der perfekte Zeitpunkt für einen Finisher! Im Laufe der Schlacht gegen die nicht enden wollende Flut an Ninja-Kämpfern müssen wir alles umsetzen, was wir bisher gelernt haben, um als Sieger vom Platz zu gehen. Dabei kam es vor, dass wir unsere Gegner mit einer gezielten Schockwelle in die Luft beförderten und mit einem Sprungangriff nachsetzten. Besonders stylish war die Entsorgung der fliegenden Bösewichte mit der Schrotflinte. Nach dem Fall des letzten Ninja blieb uns nur noch eines zu tun: den Schalter für das Herablassen der oben genannten Brücke zu drücken. Mit diesem abschließenden Ereignis endete der Probe-Level. Und wir verließen mit strahlenden Augen und verschwitzten Händen die Demo-Station im Pressebereich der Kölner gamescom. ■

Abgewehrt: Das lief nicht so wie geplant: Der Ninja hat unseren Angriff abgeblockt. Hier kommt ihr nur mit der richtigen Taktik weiter!

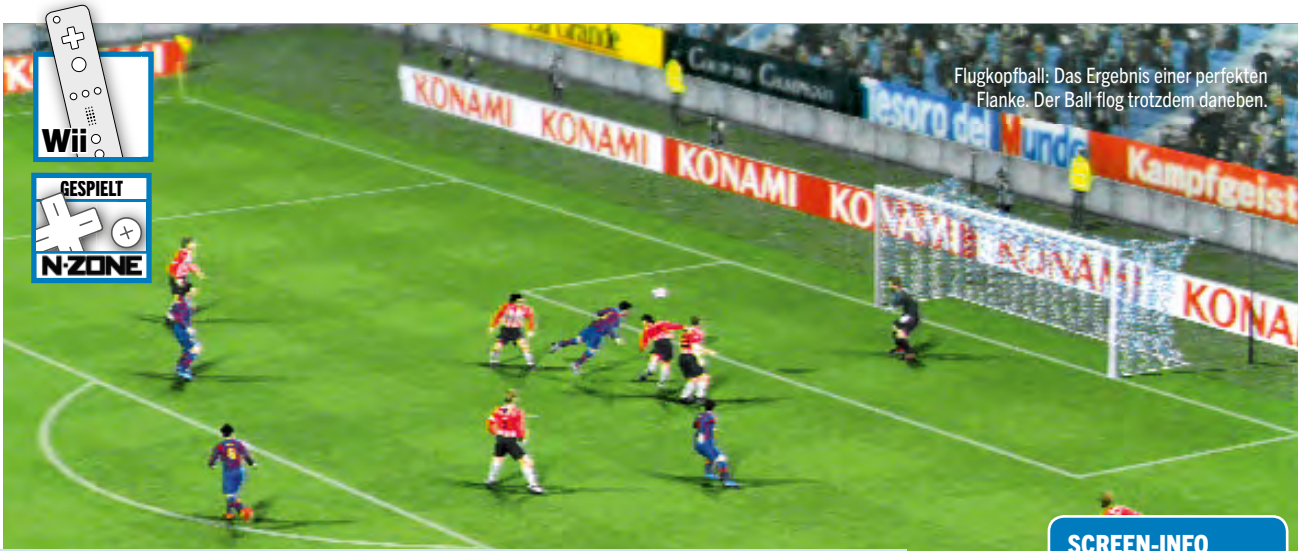
Kuckuck: Alles Gute kommt bekanntlich von oben. Der Herr unter uns wird gleich ein Lied davon singen können.

MEINUNG ● PASCAL HARTMANN

„Für diese Demo gibt es nur ein Wort: WOW!“

Meine erste eigene Erfahrung mit dem neuen **Red Steel** hat mich beeindruckt: Allein die Präsentation mit der schicken Cel-Shading-Grafik und den butterweichen Animationen riss mich vom Hocker. Vollends begeistert war ich, als ich selbst Hand anlegen durfte. Ich wollte die Wii-Remote gar nicht mehr weglegen, so intuitiv und spaßig spielen sich die Kämpfe. Dank der neuen Angriffstechniken sind die Auseinandersetzungen noch abwechslungsreicher als in der ersten Demo geworden, die Schrotflinte lässt auf weitere Argumentationsverstärker hoffen. Hält der Rest des Spiels diese Qualität, kommt kein Wii-Besitzer um **Red Steel 2** herum!

WERTUNGSTENDENZ | 10 VON 10



Flugkopfball: Das Ergebnis einer perfekten Flanke. Der Ball flog trotzdem daneben.

Genre: Sport | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 19. November 2009

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Konami und entsprechen zu 100% der Spielgrafik unserer Vorschau-Fassung von Pro Evolution Soccer 2010. Diese haben wir natürlich ausführlich gespielt und mit den Screenshots von Konami verglichen.

Text | Florian Hamburger

Bolzen war gestern, hier ist Rasenschach angesagt!

Nachdem wir euch in der vergangenen Ausgabe EAs neues **FIFA 10** vorgestellt haben, zieht Konami diesen Monat nach. Die Vorschau-Version zur japanischen Fußball-Simulation zog ins Redaktions-Stadion ein und musste sich mit dem Konkurrenten von EA einen knallharten Kampf liefern. Während **FIFA** noch nicht genau weiß, ob es nun auf Spielspaß oder Realismus setzt, und am besten alles unter einen Hut packen will, gibt sich **Pro Evolution Soccer 2010** traditionsbewusst. Im dritten Jahr in Folge dürfen wir mit der sogenannten Playmaker-Steuerung den Ball präzise wie nirgendwo anders über das virtuelle Grün dirigieren. Aber ob es auch so viel Spaß macht wie das EA-Pendant?

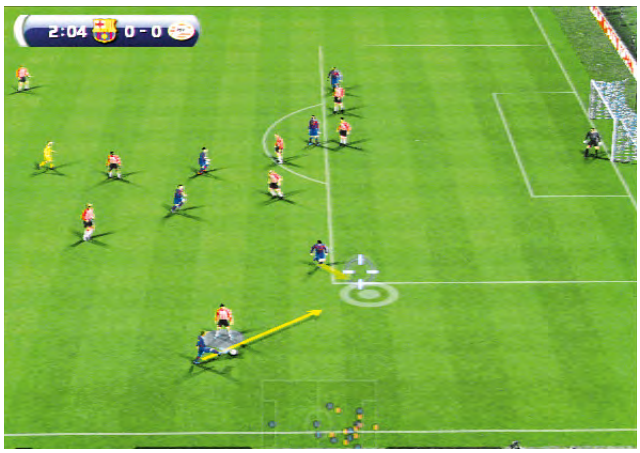
Nach der Vorschau ist vor der Vorschau

Zumindest beim Umfang der Vorabversion hat **PES** die Nase deutlich vorn. Wir durften schon alle Modi wie Meisterliga, Champions-Road oder Freundschaftsspiel ausprobieren und sind bis jetzt von der Vielfalt begeistert. Doch egal in welchem Modus ihr hernach heimisch werdet, ihr müsst euch zunächst einmal euer Lieblingsteam aussuchen. Auch hier muss sich EA der Konami-Konkurrenz geschlagen geben, denn bei **FIFA** durften wir lediglich – zumindest in der frühen Fassung – mit Liverpool und Chelsea auf den Rasen. Die Japaner lassen uns gleich mit allen Mannschaften loslegen, die auf die CD passen. Allerdings gleicht sich dieser Vorteil in der fertigen Version natürlich wieder aus, da **FIFA** sich gerade bei den Mannschaften nicht lumpen lässt und die volle FIFA-Lizenz in die Waagschale wirft. Hier muss wohl eher **Pro Evo** den Kürzeren ziehen, denn statt echter Clubs treten Fantasie-Mannschaften an. So wurde aus Arsenal flugs North London. Immerhin behielten die Spieler ihren Namen. Die Bundesliga fehlt leider komplett.

Viele Wege führen zum Ruhm

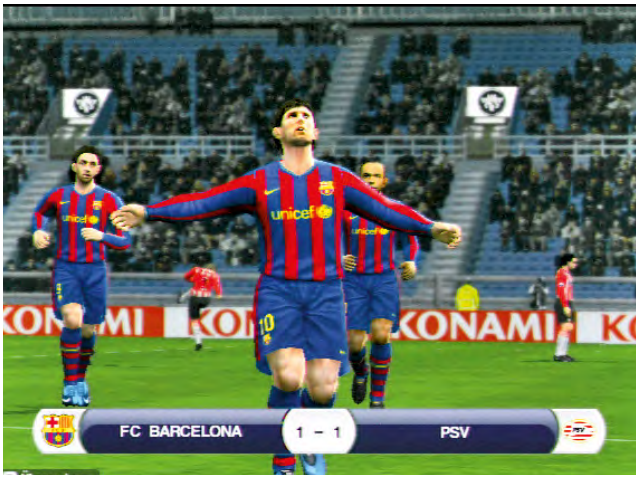
Trotzdem haben es einige Lizenzen ins Spiel geschafft, darunter auch die Deutsche Nationalmannschaft. Euer Team führt ihr in verschiedenen Pokalwettbewerben zur Fußballerehre, zum Beispiel in der Champions-League. Komplexer wird's im Meisterliga-Modus, dem Herzstück eines jeden **Pro Evolution Soccer**. Hier kämpft ihr euch mit einer schon vorhanden oder selbst erstellten Elf von der zweiten in die erste Liga. Zwischen den Punktspielen tä-

Gekonntes Dribbeln: Ist viel Platz da, könnt ihr erst mal einen Lauf aufs Tor starten.



Pass in den freien Raum: Erarbeitet euch so Platz für eine Torchance.

Abwehrschwächen: Hier habt ihr leider nicht die nötige Kontrolle über eure Spieler.



Don't mess with Messi: Der Barcelona-Stürmer im Glück nach erfolgreichem Tor.

tigt ihr Spielertransfers oder trainiert euren noch unkoordinierten Haufen. Die Profis unter euch erkennen, dass es sich hier sozusagen um den Managermodus handelt. Voraussichtlich verbringt ihr hier den Löwenanteil des Spiels. Übrigens habt ihr bei der Mannschaftserstellung zig Möglichkeiten, um euch eine Truppe zusammenzustellen, die euren Vorstellungen entspricht. Vom Logo über den frei wählbaren Namen bis hin zu den Trikots und den Stutzen könnt ihr so gut wie alles anpassen. Witzigerweise habt ihr auch bei den Fangesängen viele Auswahlmöglichkeiten. So wählt ihr selbst zwischen verschiedenen Sprachen und Stilen.

Zeigen, klicken, passen

Doch was wären all diese umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten ohne ein adäquates Gameplay – denn das ist bekanntlich immer noch das Herzstück eines jeden Spieles. Auch hier hinterlässt **PES 2010** schon einen sehr ordentlichen Eindruck. Die sogenannte Playmaker-Steuerung wird mit Nunchuk und Wii-Fernbedienung gespielt. Mit einem Schütteln des Ersteren aktiviert ihr einen Torschuss, aber wichtiger noch ist die Wii-FB. Ihr habt immer ein Fadenkreuz auf dem Schirm, durch das ihr genau entscheiden könnt, wohin der Spieler in Ballbesitz als Nächstes passen soll. Dazu drückt ihr den B-Knopf. Visiert entweder den nächsten freien Fußballer an oder platziert einen Pass in den freien Raum. Der Mitspieler, der dem Ball am nächsten ist, sprintet dann automatisch zum runden Leder. Habt ihr mal Platz, empfiehlt sich ein gekonntes Dribbeln. Drückt ihr A, sprintet eurer virtueller Rasenkünstler zu dem Punkt, auf den ihr gerade zeigt. Dynamischer dribbelt es sich aber mit gedrückter Taste. Jetzt erscheint ein Pfeil und ihr zieht den Fußballer sozusagen über das Grün. Nun könnt ihr zusätzlich mit dem Analogstick des Nunchuks Tricks vom Stapel lassen. So tänzelt ihr die gegnerische Abwehr gekonnt aus. Allgemein macht sich die Steuerung gut. Allerdings braucht's etwas an Eingewöhnungszeit. Dann gelingen euch Flanken, Flugkopfbälle und Traumtore ohne großes Überlegen. Ganz unflexible Naturen können aber auch den Classic-Controller anschließen und somit auf altbewährte Weise zocken.

Das alte Spiel

Zugegeben offenbart **Pro Evolution Soccer 2010** nichts bahnbrechend Neues. Theoretisch haben wir alles schon im letztjährigen Ableger gesehen. Aber es sind viele Kleinigkeiten, die das Spiel jetzt schon etwas besser als das **FIFA**-Pendant aussehen lassen. Die Playmaker-Steuerung fühlt sich besser an, die Spieler-KI agiert glaubwürdiger und es sieht vor allem richtig gut aus. Als netter Gag könnt ihr euch auch eine Mannschaft mit Miis erstellen oder den realen Spielern große Köpfe verpassen und ein Match austragen. Abgesehen davon setzt **PES** wie immer auf Realismus, und wenn ihr darauf steht, solltet ihr es jetzt schon auf eurem Radar haben. ■

MEINUNG ● FLORIAN HAMBURGER

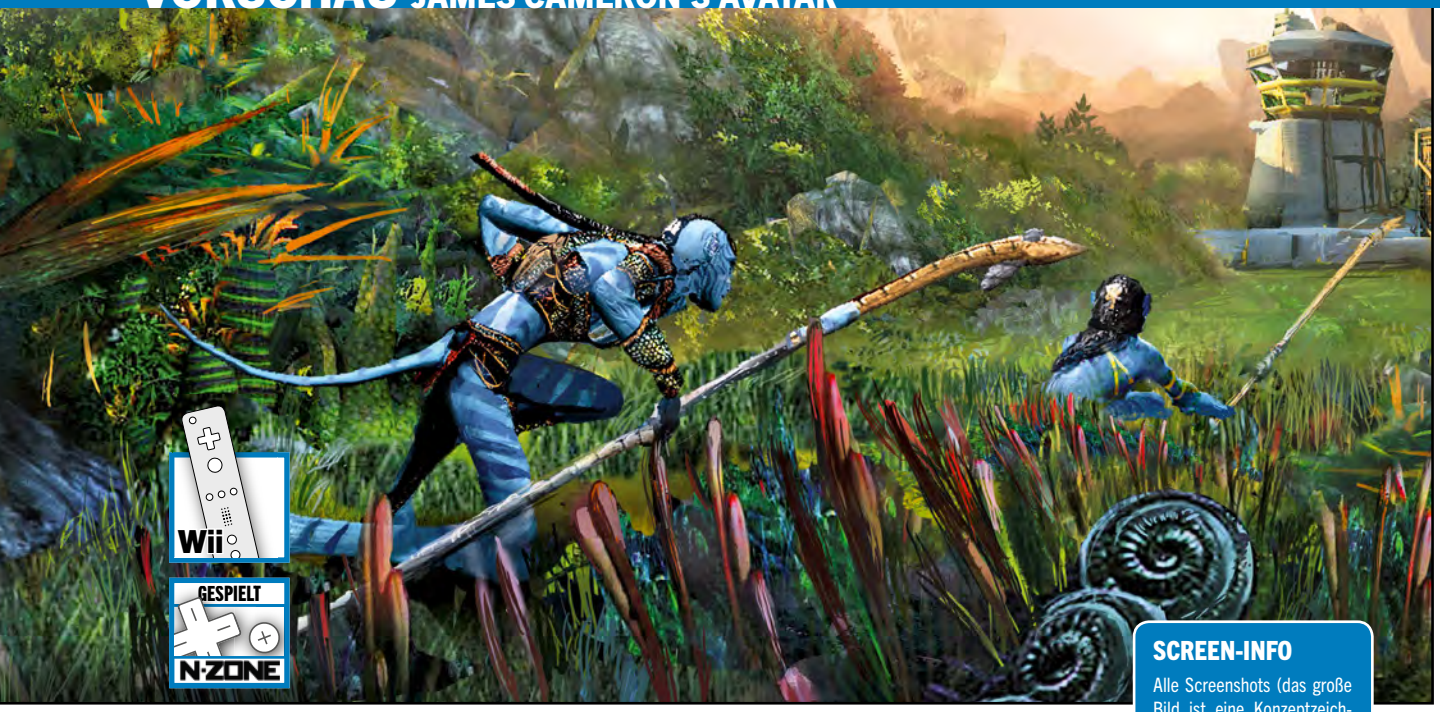
„Großer Jubel und ganz viel Emotionen: Fußball"

Pro Evolution Soccer auf der Wii – ich bin begeistert. Anfangs bin ich mit der Steuerung überhaupt nicht zurechtgekommen. Also hieß das für mich eine lange Eingewöhnungszeit mit viel Fluchen und viel Frust. Als ich dann den Dreh raushatte und mein erstes Kopfballtor aus einer Flanke heraus versenkte, jubelte ich, als ob der 1. FC Kaiserslautern in Wirklichkeit ein Tor geschossen hätte. Das ist doch ein gutes Zeichen und sollte für euch ebenfalls ein gutes Omen für ein spitzenmäßiges Fußballspiel sein. Nur im Verteidigungsspiel offenbaren sich auch dieses Jahr wieder die altbekannten Schwächen. Bitte nachbessern, Konami!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Kopfstoß der Marke Zidane: Ihr könnt die Spieler auch mit riesigen Köpfen spielen lassen.

Jetzt schnell weg mit dem Ding: Hinten kann es ganz schön brenzlig werden.



SCREEN-INFO

Alle Screenshots (das große Bild ist eine Konzeptzeichnung) stammen direkt aus der 3D-Engine der Spiele-Entwickler. Sie zeigen das, was auch im Wii-Spiel zu sehen sein wird, jedoch deutlich schärfer und detailreicher, als es mit der Wii letztendlich möglich ist. Aber keine Sorge: Das Spiel sieht in Aktion echt klasse aus.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** November 2009

JAMES CAMERON'S AVATAR

Text | Sebastian Stange

Passend zum gleichnamigen Kinofilm erlebt ihr euer eigenes Abenteuer auf dem Planeten Pandora – als riesiger, blauer Außerirdischer!

Im Dezember kommt endlich der erste James-Cameron-Film seit **Titanic** in die Kinos und er könnte spektakulärer kaum sein. **Avatar** erzählt die Geschichte der Eroberung eines außerirdischen Planeten durch die Menschen. Diese Alien-Welt ist geheimnisvoll und ungewöhnlich. Alle Tiere haben beispielsweise sechs Beine und das eingeborene Na'vi-Volk besteht aus drei Meter großen, blauen Wesen, die wie eine Kreuzung aus Mensch und Katze, inklusive Schwanz, wirken! Die Welt von Pandora ist so spannend, dass sie im Film zwangsläufig zu kurz kommt. Wie schön, dass uns Ubisoft einen Blick auf das Wii-Spiel zum Film werfen ließ und uns erneut nach Pandora entführte. Anstatt einer halbherzig angepassten Portierung der PS3- und Xbox-360-Fassung schufen die Entwickler das Spiel für die Wii von Grund auf neu. Klasse!

Der Weg des Kriegers

Zwei Jahre vor den Ereignissen des Kinofilms schlüpft ihr in die Rolle des jungen Na'vi-Kriegers Rai'uk, dessen Dorf von Soldaten des irdischen Konzerns RDA angegriffen wird. In linearen Missionen muss er die Hintergründe dieses Angriffs aufklären, die RDA-Söldner bekämpfen und zum Krieger heranwachsen. Ihm zur Seite steht seine Schwester Kyuna, die eine ganz besondere Rolle spielt, doch dazu später mehr! Die erste Mission, die uns die Entwickler in ihrem Studio in Montreal präsentierten, führte zu einem riesigen Staudamm. Den erkundet ihr, da der Fluss eures Dorfes plötzlich kein Wasser mehr führt. Natürlich trefft ihr bald auf RDA-Soldaten, doch ihr stürzt euch nicht mit wehenden Fahnen in den Kampf. Vielmehr schleicht ihr euch an eure Opfer heran. Alternativwege führen über Baumstämme und Äste, hohes Gras eignet sich als Versteck.

Teamwork: Während Rai'uk die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zieht, schleicht sich Kyuna heimlich an. Diese Taktik ist im Koop-Modus extrem nützlich.

Überraschung: Kommt ein Gegner eurem Versteck zu nahe, schaltet ihr ihn mit Leichtigkeit aus. Eine kurze Controller-Geste genügt dafür!

In Deckung: In diesem Abschnitt müsst ihr euch stets vor den Kanonen des riesigen Hubschraubers in Acht nehmen. In den Feuerpausen huscht ihr weiter.

Eine Möglichkeit: Hier zerstört Rai'uk einen Generator mit Pfeil und Bogen. Er hätte auch eine Höllenwespe benutzen und per Wii MotionPlus dorthin steuern können.

Noel Kechichian, Producer des Spiels, erklärt: „Je näher ihr euren Gegnern seid, desto sicherer seid ihr. Durch ihre Schusswaffen sind die RDA-Soldaten auf Distanz sehr gefährlich. Im Nahkampf haben sie wenig Chancen!" Das beweist er, indem er einige Gegner unbemerkt überwältigt. Wenn ihr nicht gesehen werdet, reicht eine schnelle Controller-Geste, um eure Widersacher mit einer spektakulären Aktion auszuschalten. Damit erinnert der Spielverlauf von **Avatar** stark an das Ninja-Schleichspiel **Tenchu 4**.

Schwester, übernehmen Sie!

Rai'uk ist mit einem Kampfstab sowie einem mächtigen Bogen bewaffnet, der meterlange Pfeile verschießt. Damit kann er auch offensiv gegen die Soldaten vorgehen. Dazu sucht er hinter Kisten und Mauern Deckung und stürmt in Feuerpausen näher an seine Gegner heran. Nun kommt seine Schwester Kyuna ins Spiel, denn die kann jederzeit helfend eingreifen, indem ein zweiter Spieler Wii-FB und Nunchuk in die Hand nimmt. Die Kamera fährt dann ein Stück zurück und lässt beiden Spielfiguren volle Bewegungsfreiheit. Cool, dass hier ein vollwertiger Kooperations-Modus realisiert wurde und nicht nur einer, der aus einem zusätzlichen Fadenkreuz besteht. Zusammen mit Kyuna stehen euch sogar besondere Taktiken zur Verfügung. Eure Gegner konzentrieren sich nämlich auf den Na'vi-Krieger, der die meiste Gefahr darstellt. Also könnt ihr die Aufmerksamkeit auf euch lenken, während sich euer Mitspieler von hinten an die Bösewichte anschleicht und sie blitzschnell ausschaltet.

Zusatzhardware kommt ins Spiel

Für Besitzer der Zusatzhardware Wii MotionPlus wird es ein besonderes Feature geben: Ihr findet dann hin und wieder Nester der sogenannten Höllenwespen. Da die Na'vi sehr naturverbunden sind, helfen die Insekten gerne bei eurer Mission. Durch Neigen der Wii-FB könnt ihr eines der Insekten durch die Levels steuern und dadurch eure Gegner ausspionieren oder bestimmte Missionsziele erledigen. In der Demo zerstörte die Wespe beispielsweise einen Generator, zu dem ihr euch sonst hättet vorkämpfen müssen. Habt ihr die Hardware nicht, entgeht euch aber kaum etwas vom Spiel. Ebenso hält es das Entwicklerteam mit dem Balance Board. Wer will, kann es bei actionreichen Flugpassagen nutzen, um sein flatterndes Reittier zu lenken. Alternativ funktioniert das auch mittels Neigen des Nunchuks.

Außerirdisch! Und auch gut?

Avatar sieht für Wii-Verhältnisse klasse aus und überzeugt mit einigen cleveren Ideen. Jedoch wirkte der Spielverlauf recht linear. Hoffentlich werden dauerhaft genügend Abwechslung und Herausforderung geboten, damit das Schleichen durch die außerirdische Welt so schnell nicht langweilt. Eines ist **Avatar** jedenfalls nicht: Ein lieblos dahingeschluderter Titel, der pünktlich zum Kinofilm zusätzliche Kohle einfahren soll. Ubisoft versucht hier wirklich, euch mehr als das übliche Spiel zum Film zu bieten. Ob der Titel tatsächlich außerirdisch gut ist, wird der Test zeigen. ■

Außerirdisch: Die Na'vi-Rasse wirkt menschlich und fremd zugleich. Sie sind drei Meter groß und erinnern ein wenig an Katzen. Sie haben sogar einen Schwanz!

Gutes Team: Rai'uk und Kyuna sind Geschwister und spielen sich – zumindest in der uns gezeigten Vorabdemo – absolut gleich. Ob sich das noch ändert?

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Das ist ja fast ein Ninja-Actionspiel!"

Ich freue mich, dass Ubisoft speziell für die Wii – okay: und für Sonys PSP – ein völlig eigenes Spiel entwickelt. Überrascht hat mich, wie viel Wert man auf Schleich-Action gelegt hat. Das ist ja fast ein Ninja-Actionspiel mit Außerirdischen! Auf jeden Fall sieht der Titel optisch klasse aus und die Idee mit dem Koop-Modus begrüße ich ebenfalls. Leider habe ich noch keine Ahnung, wie es um Tiefgang und Abwechslung im Spielverlauf steht. Die ganze Zeit Soldaten per Schleichangriff zu überwältigen ... Es wäre sicher langweilig, wenn eure Spielfigur nicht ein paar neue Tricks und Manöver lernen würde.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Brachial: Die Fahrzeugauswahl ist mal wieder sehr gelungen: Von Kleinwagen über Muscle Cars bis hin zu Supersportwagen ist alles vertreten!

Ungewohnte Optik: Bei der Grafik schlugen die Entwickler extra für die Wii neue Wege ein und präsentieren **Nitro** in einem coolen Cel-Shading-Look.

Querverkehr: Driften macht nicht nur Spaß und sieht extrem cool aus, ihr könnt damit auch eure Nitro-Anzeige aufladen und dank des Boosts die Gegner alt aussehen lassen.

Megaflüssig: Dank 60 Bildern pro Sekunde kommt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl auf.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Electronic Arts und zeigen die Spielegrafik, jedoch in mega-hoher Auflösung und aus tollen Kamerawinkeln. Die Spielegrafik ist etwas grober, läuft dafür mit sauberen 60 Bildern pro Sekunde.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 17. November

NEED FOR SPEED NITRO

Text | Thomas Eder

Mit Vollgas auf die Zielgerade!

Nachdem unsere Eindrücke vom neuen **NfS** für die Wii, die wir auf der E3 in Los Angeles sammeln konnten, anfangs nicht nur rein positiver Natur waren, hielt sich unsere Berichterstattung dementsprechend in Grenzen. Nun hatten wir auf der gamescom noch einmal die Gelegenheit, uns das Game ausführlich anzusehen und sogar eine Runde zu drehen. Und siehe da, es hat sich in der Zwischenzeit einiges getan, was Wii-Rennspielfans für diesen Herbst positiv stimmen sollte.

Im Gegensatz zu den alten Wii-**NfS**-Spielen war es das Beste, der Wii diesmal ein eigenständiges Spiel zu spendieren und nicht ein weiteres Mal eine Fassung für PS3 und Xbox zu programmieren und die dann mit Gewalt an die Nintendo-Konsole anzupassen. Das soll nicht heißen, dass die letzten **NfS**-Spiele schlecht waren, doch Rennspielfans sind von der Reihe eigentlich noch etwas mehr gewohnt, als es die Wii-**NfS**-Fassungen bisher vermitteln konnten. Und so ist es kaum verwunderlich, dass **Nitro** einen eigenen Weg geht – weg von der Realitätsnähe hin zu waghalsigen Drifts, irren Geschwindigkeiten und Beschleunigungsorgien. Und dies funktioniert in der Praxis hervorragend, sowohl in technischer als auch spielerischer Hinsicht.

SCHNELL UND SCHÖN

Doch zuerst zur Optik, die mit ihrem Cel-Shading-Look anfangs einen seltsamen Eindruck auf uns machte, mit entsprechendem Feinschliff und fantastischen 60 Bildern pro Sekunde aber doch unsere Herzen gewinnen konnte. Weniger die Texturen und Details, sondern vielmehr die Framerate wirkt sich mit ihrem tollen Geschwindigkeitsgefühl direkt auf den Spielspaß aus. Akustisch wird die Raserei – wie von der **NfS**-Reihe gewohnt – mit ordentlichen Tracks von mehr oder weniger bekannten Stars untermalt. Die Steuerung rundet den guten Technik-Eindruck ab: Das Fahren mit nur der Wii-FB funktionierte überraschend gut und auch alle weiteren wichtigen Eingabemöglichkeiten der Wii werden von **Nitro** unterstützt!

In Verbindung mit dem für die Reihe stets exquisiten Fuhrpark, der Möglichkeit, Fahrzeuge während der Rennen zu reparieren, hartnäckigen Cops, dem beeindruckenden Fahrzeug-Editor, mit dem ihr wirklich fast alles an euren Kisten pimpen dürft, verschiedenen Spielmodi und einem sehr guten Fahrgefühl könnte es **Nitro** nun endlich schaffen, ein vollwertiges – wenn auch anderes – **Need for Speed** auf Nintendos Wii zu bringen. Mittlerweile sind wir jedenfalls bester Dinge, dass **Nitro** den hohen Ansprüchen der Rennspiel-Fans auch auf der Wii gerecht werden wird! ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Ein Arcade-Racer passt eben besser auf die Wii“

So sehr ich auch auf realistische Rennspiele stehe, muss ich gestehen, dass es sich gelohnt hat, dass EA auf der Wii einen eigenen Weg geht und nicht versucht, uns eine abgespeckte Fassung von **Need for Speed Shift** unterzujubeln. Ein Arcade-Racer passt eben besser auf die Wii – sowohl im Hinblick auf die Technik als auch auf die Zielgruppe!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Vitaminschub: Nach dem Banana-Phone kommt das Banana-Mobil.

SCREEN-INFO
Die Bilder in diesem Artikel stammen aus den Versionen für die HD-Konsolen PS3 und Xbox 360. Für Screenshots der Wii-Fassung müssen wir uns noch etwas gedulden.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Frühjahr 2010

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Text | Pascal Hartmann

Die populärsten Sega-Charaktere treffen aufeinander und wollen es wissen: Wer ist der schnellste Rennfahrer im Videospiele-Universum?

Segas Maskottchen Sonic entwickelt sich nach und nach immer mehr zu einem Tausendsassa. Wir verraten euch alles über sein Rennspiel-Debüt auf der Wii!

Aus allem das Beste

Das Spielprinzip ist vom Grundgerüst her mit **Mario Kart Wii** zu vergleichen. Doch um sich von dem bekannten Namen abzusetzen, wurde zusätzlich etwas **Diddy Kong Racing** (N64) in die Fun-Racer-Formel gemischt. So klebt ihr mit den Fahrzeugen nicht nur am Boden, sondern begebt euch auch in Flugzeugen hoch in die Luft. Dabei lockt jeder Charakter aus dem breit gefächerten Sega-Universum mit eigenen PS-Schleudern. AiAi aus **Super Monkey Ball** bewegt sich in einer fahrenden Banane fort, Amigos (**Samba De Amigo**) Gefährt verbreitet atlantisches Urlaubsfeeling. Doch nicht nur die fahrbaren Untersätze passen zu den Figuren – jede vertretene Spiele-Serie hat speziell designte Kurse spendiert bekommen, sodass Fans sich sofort heimisch fühlen. Der Höhepunkt dürften die **Sonic**-inspirierten Strecken werden, auf denen ihr euch mit Loopings und Schrauben auseinandersetzen müsst. Doch damit ist der Individualismus noch nicht beendet: Jeder Fahrer findet unterwegs neben den normalen auch speziell auf ihn zugeschnitte Items und wartet mit einem spektakulären All-Star Move auf, der euch dabei helfen soll, das Feld von hinten aufzurollen.

Geschwindigkeitsrausch

Um noch mehr Spieltiefe zu bieten, erarbeitet ihr euch durch geschickte Drifts Boosts, dank derer ihr euren Konkurrenten den Auspuff zeigen könnt. Und das funktioniert nicht nur offline gegen die KI oder bis zu drei weitere Adrenalin-Junkies; Sega liefert euch auch im Wii-Paket eine komplette Online-Unterstützung mit, die es in sich hat. So brettert ihr mit bis zu sieben anderen Spielern über die abwechslungsreichen Strecken! ■

Hut auf: Auch nach der schwindelerregenden Schraube sitzt Amigos Sombrero noch immer bombenfest auf dem Kopf.

Kunterbunt: Die verschiedenen Strecken sind herrlich abwechslungsreich und farbenfroh gestaltet.

MEINUNG
PASCAL HARTMANN

„Endlich wieder ein kompromissloser, spaßiger Racer“

Sonic & Sega All-Stars Racing hat durchaus das Potenzial, den beleibten Klempner von der Pole-Position zu schubsen. Jede Sega-Spielereihe wurde mit viel Liebe zum Detail in den Fun-Racer adaptiert und die fantasievollen Kurse versprechen mit ihren tückischen Abkürzungen schon jetzt spannende Positionskämpfe. Ich kann es kaum erwarten, selbst zu fahren!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

DIE RENEGADE-EDITION

Das schicke Sammlerstück für Enthusiasten

Zeitgleich mit der normalen Fassung erscheint die Renegade-Edition von **DJ Hero**. Sie kommt im stabilen Koffer, der sich zum DJ-Pult umbauen lässt. Der Controller selbst glänzt mit goldenen Knöpfen und schickem schwarzen Lack. Zudem liegt eine Doppel-CD von Eminem und Jay-Z bei.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus der Xbox-360-Version des Spiels. Wie bereits bei den **Guitar Hero**-Spielen scheint Activision vorab keine Wii-Bilder zu veröffentlichen. Das Game dürfte dennoch gut aussehen. Zumal die Optik für den Spielspaß egal ist.

Platten-Schubser: Im Spiel werden einige berühmte DJs virtuell verewigt, etwa DJ Shadow oder DJ AM.

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** FreeStyle Games | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Oktober 2009

DJ HERO

Text | Sebastian Stange

Weg mit der Plastik-Gitarre! Jetzt werdet ihr virtueller DJ!

Wir durften Activisions neuesten Musikspiel-Streich inzwischen ausführlich anzocken und sind vollends begeistert. Der Controller mit Elementen von einem Mischpult und einem Plattenspieler fühlt sich gut an und funktioniert prächtig. Punkte und Pfeile auf der Bildschirmanzeige geben an, wann ihr die Tasten des Plattendrehers antippen und zum Scratchen gedrückt halten müsst. Mit dem Crossfader fahrt ihr zwischen den Tonspuren hin und her. Das Ergebnis klingt klasse! Wenn die harten Beats der Metal-Band Justice auf den Hip-Hop-Star Jay-Z treffen, klingt das absolut grandios und schnell fühlten wir uns wie wahre DJ-Helden. Der Bewegungsablauf am Controller ist allerdings völlig anders als von **Guitar Hero** gewöhnt. Doch nach kurzer Übungszeit wechselten wir bereits auf höhere Schwierigkeitsgrade.

Vollgepackt mit fetten Beats

Die Songliste ist gewaltig! Ihr wählt aus insgesamt 94 Tracks, die jeweils aus zwei Einzeltiteln bestehen – schließlich mixt ihr im Spiel stets zwei Spuren. Einige der Mixes können sogar per **Guitar Hero**-Gitarre begleitet werden. Hoffentlich wird dieses Feature in zukünftigen Versionen ausgebaut, denn viele Musikspielfans haben bereits einen Gitarren-Controller daheim. Obendrein sind wir gespannt, inwiefern das Spiel mit Download-Songs versorgt wird. Unsere ersten Spieleindrücke waren jedoch rundum positiv. Falls euch **Guitar Hero** also zu rockig ist und ihr dennoch Lust auf ein Musikspiel habt, freut euch auf den Oktober – dann erscheint der DJ-Simulator. ■

MEINUNG SEBASTIAN STANGE

„Sound, Controller und Spielgefühl haben mich begeistert!“

Was für ein Brett! Der fette Sound, der clevere Controller und das coole Spielgefühl haben mich begeistert. Dazu kommen noch der riesige Umfang und einige clevere Features wie das Begleiten einiger Songs per Gitarre. Einzig spannend bleibt, wie die Lernkurve des Spiels ausfällt und ob auf Profi-Niveau genügend Herausforderungen für Könner warten. Ich bin aber guter Dinge, dass **DJ Hero** der erhoffte Hit wird.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Abgefahren: Eure Auftritte werden von allerlei coolen Effekten begleitet. Das macht wirklich was her!

DJ-Duell: Natürlich können auch zwei Spieler gegen- und miteinander zocken. Das durften wir aber leider noch nicht ausprobieren.

Legt euch ins Zeug: Ihr könnt die bekannte Star-Power aktivieren, wenn ihr die populären Songs perfekt spielt oder singt.

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Harmonix | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** Winter 2009

LEGO ROCK BAND

Text | Sandra Friedrichs

Wenn diese gelben Puppen rocken, bebt das Wohnzimmer

Was haben wir nicht alles mit Lego-Männchen erlebt: Am Anfang liefen sie in unserem Zimmer umher und lebten in kleinen Lego-Häusern. Dann wagten sie sich in virtuelle Welten. Sie statteten Indiana Jones sowie **Star Wars** einen Besuch ab, flogen als Batman durch Gotham City und nun steht ihr nächster großer Auftritt auf der Bühne bevor. Doch können die Lego-Figuren auch als Rocker überzeugen? Wir sagen: auf jeden Fall!

Natürlich darf nichts im Lego-Land normal sein. Und deswegen tragen die Lego-Männchen diesmal typische Punk-, Metall- oder auch Gothic-Outfits, während sie uns mit ihren bahnbrechenden Performances einheizen. Passend zur Musik hüpfen sie auf der Stage umher, schlagen auf die Drums ein oder spielen mit Leichtigkeit die schwersten Soli auf den Gitarren. Die niedliche Präsentation wird natürlich mit einer Menge populärer Songs kombiniert. Zwar bleiben Rock-Einflüsse erhalten, dennoch liegt der Fokus bei **Lego Rock Band** eher auf poplastigen Songs. So könnt ihr bei „So What“ von Pink mitgröhlen oder bei „In too deep“ von Sum 41 die Bühne rocken. Ihr müsst euch aber keine Sorgen machen, dass Schnulzenballaden integriert sind, denn bislang sieht die Trackliste sehr abwechslungsreich aus und macht jetzt schon Lust aufs Spiel.

Einfacher Einstieg

Lego ist bekannt dafür, familienfreundlich und für alle Altersklassen zugänglich zu sein. Wie setzt man nun dieses Konzept für ein Musikspiel um? Die bekannten Pop-Rock-Songs sind nur der erste Schritt, der zweite ist ein neuer Schwierigkeitsgrad. Im Super-Leicht-Modus können selbst noch so unerfahrene Spieler endlich einmal mitrocken ohne dabei überfordert zu werden. Außerdem könnt ihr euch schneller an ein unbekanntes Instrument wagen und habt schon nach wenigen Songs richtige Erfolgserlebnisse. Das Spiel ist dadurch insgesamt nicht leichter ausgefallen – im Experten-Modus ist es fast unmöglich, über 95 % zu erreichen, auch wenn ihr die Songs in- und auswendig könnt.

Eure Kreativität ist gefragt

Doch was wäre Lego ohne Individualität? Kreiert einfach selber Lego Avatare und gründet mit ihnen eine Band. Darüber hinaus könnt ihr Tourbusse und Locations mit Lego-Steinen modifizieren und euren eigenen Stil ins Spiel einfließen lassen. Zusätzlich steht euch ein Story-Modus zur Verfügung, damit das Spielen alleine nicht zu eintönig wird. Wir sind gespannt, wie sich **Lego Rock Band** noch entwickelt und welcher Download-Content uns geboten wird. Eigene Instrumente für das Spiel gibt es nicht, dafür funktionieren die Instrumente aus **Rock Band** auch mit dem Lego-Ableger. ■

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt von der Entwickler-Engine zu kommen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf der Wii konnten wir bei unserer Test-Session im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier jedenfalls nicht ausmachen.

TRACKLIST

ALLE BISLANG ANGEKÜNDIGTEN SONGS:

Vampire Weekend “A-Punk“ · **Counting Crows** “Accidentally In Love“ · **Blink-182** “Aliens Exist” · **Foo Fighters** “Breakout” · **Tom Petty** “Free Fallin” · **Ray Parker Jr.** “Ghostbusters” · **Good Charlotte** “Girls and Boys” · **Jackson 5** “I Want You Back” · **Sum 41** “In Too Deep” · **Carl Douglas** · “Kung Fu Fighting” · **The Automatic** “Monster” · **Kaiser Chiefs** “Ruby” · **Pink** “So What” · **Blur** “Song 2” · **Europe** “The Final Countdown” · **The Hives** “Tick Tick Boom” · **Bon Jovi** “You Give Love a Bad Name”

Auf www.n-zone.de halten wir euch über Updates der Songliste auf dem Laufenden.

MEINUNG SANDRA FRIEDRICHS

„Mit Lego abrocken!“

Ich habe auf der gamescom schon die Lego-Figürchen zum Rocken gebracht. Zwar sieht das Spiel mit den Lego Charakteren kindlich aus, dennoch wird es auch **Rock Band**-Veteranen fordern. Das Lego-Konzept ist gewagt, aber dank der großartigen Songauswahl und Gameplay wird das Spiel wie auch die anderen **Rock Band**-Teile sicherlich eine Menge Fans finden!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Star-Power: Auf der gamescom in Köln präsentierte uns Skate-Legende Tony Hawk das **RIDE**-Board.

Freiheit: Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad hättet ihr den Sprung auch weiter links ausführen können. Völlig frei bewegt ihr euch im Profi-Modus.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus der Next-Gen-Version des Spiels und sehen obendrein noch viel besser aus als die tatsächliche Spielegrafik der PS3- und Xbox-360-Fassungen. Kein Wunder – sie haben eine extrem hohe Auflösung. Erwartet für die Wii-Version also einen ähnlichen Stil, aber eine weniger detailreiche Darstellung.

Genre: Trendsport | **Entwickler:** Buzz Monkey | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 20. November 2009

TONY HAWK: RIDE

Text | Sebastian Stange

Die populäre Spielereihe geht neue Wege – mit einem Hightech-Skateboard-Controller!

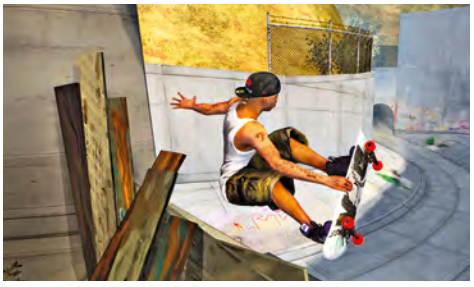
Auf der Kölner Spielemesse gamescom durften wir uns endlich selbst auf den einzigartigen Skateboard-Controller stellen, der **Tony Hawk: RIDE** beiliegen wird. Das Teil ist sauber verarbeitet, besitzt jede Menge Sensoren und funktioniert in der Tat recht gut. Zum Spielen stellt ihr euch auf das Board und beschleunigt eure Spielfigur, indem ihr mit dem Fuß an der Kante des Boards entlangfahrt. Sensoren erkennen das und übertragen diese Tritt-Bewegung auf euren virtuellen Skater. Gelenkt wird durch Neigen des Controllers zur Seite; Sprünge löst ihr durch schnelles Wippen nach vorn oder hinten aus. Selbst Drehungen werden vom Board erkannt. Letztendlich funktioniert das Teil wie eine riesige Wii-Fernbedienung zum Draufstellen, nur dass das **RIDE**-Board noch einmal mehr Sensoren besitzt.

Eingebauter Idiotenhügel

Zuerst probierten wir eine Fahrt im Anfänger-Modus. Darin fährt euer Skater wie auf Schienen entlang verschiedener „Lines“, also Trickrouten innerhalb der weitläufigen Spielwelt. Eure Aufgabe besteht darin, rechtzeitig abzuspringen, um etwa Grinds oder Flip-Tricks zu landen. Wenn ihr eure Hand an die Sensoren an der Seite haltet, greift eure Spielfigur zum Board. Somit sind auch Grab-Tricks möglich. Doch alles in allem wirkte dieser Spielmodus für unseren Geschmack etwas zu simpel. Schließlich wird darin auch das Auslösen komplizierter Tricks deutlich vereinfacht. Immerhin dürften dadurch auch Anfänger schnelle Erfolge genießen. Unsere Skepsis verflog jedoch, als wir den Schwierigkeitsgrad höher stellten.

Mehr Freiheit, mehr Spaß

Nun fuhr unser Skateboard nicht mehr auf Schienen, es folgte jedoch grob einer bestimmten Route. Durch Neigen zur Seite konnten wir jedoch selbst bestimmen, welche Hindernisse wir anfahren. Wollen wir rechts auf dem Geländer grinden? Oder lieber links auf der Treppe? Oder rasen wir doch mittendurch, um den Sprung weiter hinten schnell zu erwischen? Mit dieser Entscheidungsfreiheit kam schnell wirklicher Spielspaß auf. Besonders unser play³-Kollege Toni Opl fühlte sich als passionierter Skater wirklich wohl auf dem **RIDE**-Board. Im Profi-Modus wird es dann möglich sein, sich frei in den großen Arealen zu bewegen. Wir freuen uns auf die nächste Gelegenheit, in **RIDE** unsere Skatekünste zu erproben! ■



Schnell, schnell: Bei den Rennen müsst ihr möglichst schnell das Ziel erreichen. Tricks machen euch dabei schneller.

Hoch hinaus: Es genügt ein kurzes Wippen auf dem **RIDE**-Board und schon springt eure Spielfigur in die Lüfte.

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Für mich das spannendste Tony Hawks seit acht Jahren!“

Die Zeiten der minutenlangen Supercombos und übermenschlichen Tricks scheinen vorbei zu sein. Es wurde auch Zeit! Denn meiner Meinung nach erreichte die **Tony-Hawk**-Reihe bereits mit Teil 3 ihren Höhepunkt. Danach folgten nette Gimmicks, das allgemeine Spielgefühl blieb gleich. **RIDE** wagt endlich etwas Neues. Und das finde ich extrem spannend!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

HASENSPASS FÜR DEN DS

Wie bei der Wii-Version versuchen die Hasen den Mond mithilfe eines Müllbergs zu erreichen. Doch in der DS-Variante gibt es keine Rennspiele, sondern 150 Knobelaufgaben, verteilt auf 15 Levels. Ihr lasst – zum Teil mit Hilfsmitteln – eure Hasen Gegenstände einsammeln und müsst dabei Physik und Logik beachten. Daneben ist es im Level-Editor möglich, eigene Stages zu errichten und diese mit Freunden zu teilen. Uns gefällt das Spiel schon jetzt. Humor mit Knobeleien? Gute Idee.

SCREEN-INFO

Leider stellte uns Ubisoft keine Bilder zur Verfügung, die das tatsächliche Spielgeschehen abbilden. Immerhin zeigen diese Konzeptgrafiken, wohin die Reise mit den Rabbids geht.

Mondreise: Um sich der weißen Kugel am Himmel zu nähern, bauen die Hasen einen Müllberg auf. Ob sie es jemals schaffen werden, den Mond zu erreichen?

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 5. November 2009

RABBIDS GO HOME

Text | Sandra Friedrichs

Die Hasen erobern den Mond!

Rayman war gestern, heute sind die Rabbids die Stars! Diesmal erwartet euch aber keine Minispielsammlung mit Party-Modus wie in **Rayman Raving Rabbids: TV Party**, sondern ein Actionspiel mit einer witzigen Story. Darin beweisen die Hasen, dass sie auch ohne Rayman glänzen können und den Humor der letzten Wii-Teile beibehalten.

Was wollen die verrückten Rabbids eigentlich noch? Sie haben in diversen Spielen vielschichtige Talente unter Beweis gestellt und außerdem gezeigt, dass selbst das TV-Programm nicht vor ihnen sicher ist. Doch als sie nachts den Sternenhimmel beobachten, bemerken sie eine große, runde Kugel am Firmament: den Mond. Da wollen sie sofort hin, egal wie. Der konventionelle Weg per Rakete ist natürlich zu simpel, lieber bauen sie einen Müllberg, um die weit entfernte Kugel zu besuchen. Euer Job ist es, den Hasen beim Sammeln der verschiedensten Gegenstände zu helfen, um den Haufen bis zum Mond zu stapeln. Wie das geht? Natürlich mit viel Humor und einem gut ausgestatteten Einkaufswagen!

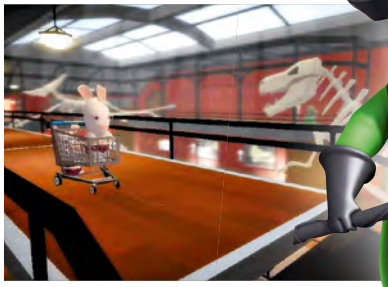
Einkaufswagen-Rennspiel

Ein Hase steigt in den Einkaufswagen und grapscht sich alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Selbst Passanten kann der Hase mit seinem „BWAH"-Schrei erschrecken und ihnen sogar die Kleider vom Leib reißen. Ein anderer Rabbid steuert den Wagen und balanciert ihn im Einkaufszentrum oder auf Flughäfen durch viele Engpässe. Nach einer Weile schaltet ihr sogar eine Flugzeugdüse frei und dürft die Dächer der Stadt erkunden. Die Umgebungen sehen dabei detailliert und comichaft aus, alles passend im **Rabbid**-Stil. Damit der Spaß nicht zu kurz kommt, könnt ihr alle witzigen Rennen nicht nur alleine, sondern auch im Koop-Modus mit einem Freund spielen. Dabei steuert einer von euch den Wagen, der andere zielt auf die Gegenstände und sammelt sie ein.

Hasentuning

Es gibt Gegenstände, die für euren Müllberg unbrauchbar sind und nur zur Verschönerung des Einkaufswagens oder der verrückten Hasen dienen. Wer auf Minigames nicht verzichten mag, darf sich an einem kleinen **Rabbids**-Spiel erfreuen: Dabei gerät der ahnungslose Hase in eure Wii-FB. Wenn ihr sie schüttelt, wird der Hase, den ihr auf dem Bildschirm seht, gut durchgerüttelt und von einer Wand zur nächsten geschleudert. Das reicht euch noch nicht? Dann benutzt doch einfach einmal einen Elektroschocker bei einem vorlauten Hasen oder lasst ihn über einer heißen Glühbirne zappeln. Ist es nicht schön, manchmal böse zu sein? ■

In Frieden ruhen? Jeder Gegenstand wird gebraucht, sogar Särge! Aber können wir das den Hasen übel nehmen?



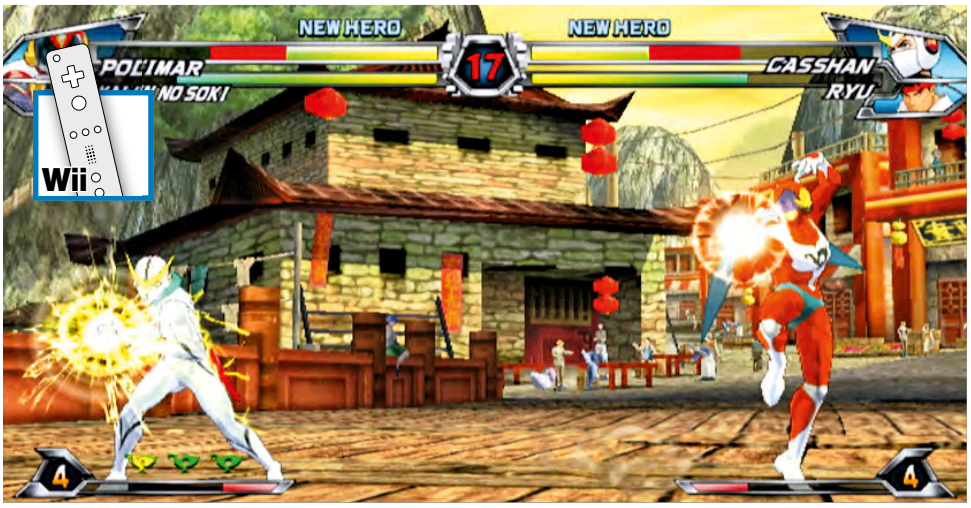
Museumsführung: Ihr findet Museen langweilig? Mit den Rabbids wird es sich auf jeden Fall ändern.

MEINUNG SANDRA FRIEDRICHS

„Liebe auf den ersten Blick"

Das liebevolle Geschrei, der süße Hasenkörper und die geballte Dummheit: Ich liebe diese Eigenschaften an den Rabbids so sehr, dass ich alle Titel mit viel Vergnügen gespielt habe. Ich erwarte mit Freude das erste richtige Action-Abenteuer mit den Hasen und hoffe, dass es auch ohne Party-Modus viel Spaß macht. Bis dahin gibt es von meiner Seite aus nichts mehr zu sagen, außer: BWAAAH!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Weltreise: Die Schauplätze der Kämpfe sind grafisch schön in Szene gesetzt und führen euch zu den verschiedensten Orten.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Capcom, entsprechen aber der von uns gesehenen Fassung des Spiels. Leichtes Kantenflimmern, das beim Spielen ein wenig auffällt, ist auf den Bildern natürlich nicht zu sehen.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2010

TATSUNOKO VS. CAPCOM

Text | Thomas Eder

Ein Prügelspiel mit überraschend viel Tiefgang!

Nach **Marvel vs. Capcom** lässt der japanische Kult-Hersteller seine Recken nun auf der Wii gegen die Tatsunoko-Helden antreten. Hierbei handelt es sich wie bei Marvel auf der einen Seite um Figuren aus Comics beziehungsweise japanischen Zeichentrickserien, die zum Teil, wie beispielsweise **Street Racer**, auch hierzulande bekannt sein dürften. Auf der anderen Seite stehen Prügellegenden wie Ryu und Chun-Li aus **Street Fighter** oder etwa Soki aus **Onimusha** oder Mega Man Volnutt aus **Mega Man Legends**. Über 20 Charaktere treffen in dem Prügel-Spektakel aufeinander – in den Kämpfen tretet ihr jeweils mit zwei Charakteren abwechselnd an.

Klingt nach einem Standard-Beat-'em-Up mit ein paar bekannten sowie einer Handvoll neuer Charaktere, doch weit gefehlt: Hardcore-Prügel-Fans rund um die Welt warten nach den PS3-Prügelorgien **Street Fighter IV** und **BlazBlue: Calamity Trigger** von den **Guilty Gear**-Machern neuerdings auf ein Wii-Spiel! Dieser Umstand liegt wohl weniger an den Kämpfern und dem Setting als vielmehr am ausgefeilten Gameplay und dem für ein Beat 'em Up beeindruckenden Tiefgang, den **Tatsunoko vs. Capcom** bietet. Neben einer kaum überschaubaren Anzahl an Special-Tricks wie Arial-Rave-Luftkombos, Hyper-Kombos und Mega-Devensive-Moves stehen außerdem noch Team-Attacken zur Verfügung, die die taktische Komponente des Spiels zusätzlich verstärken. Auch die zahlreichen Special-Leisten und Anzeigen beim Spielen weisen stark darauf hin, dass es sich hier um keine platte Drescherei, sondern einen Prügler vom Feinsten handelt!

Das Spiel lief stets flüssig und die farbenfrohe Grafik im Comic-Stil wirkte rundum stimmig. Was den Sound anbelangt, werden sich wie immer bei Japano-Klopereien die Geister scheiden. Sämtliche gängigen Wii-Controller werden unterstützt und auch das Erscheinen eines (Non-Nintendo-)Arcade-Sticks ist Gerüchten zufolge nur eine Frage der Zeit. ■

Autsch! Die zahlreichen Special Moves und Team-Attacken sind sehr spektakulär inszeniert. Kleiner Hinweis am Rande: Achtet auf den Kombo-Zähler!

Ein Hauch von 3D: Bei einigen Attacken erwarten euch ansehnliche 3D- und Zoom-Effekte. Abgesehen von dem leichten Flimmern ist die Grafik sehr gelungen!

Alte Bekannte: **Street Fighter**-Fans freuen sich über ein Wiedersehen mit den Prügel-Superstars Chun-Li und Ryu. Auch Comic-Freunde kommen auf ihre Kosten!

MEINUNG
THOMAS EDER

„Sieh an, die Wii im Visier der Hardcore-Prügler!"

Ich bin etwas überrascht und als Fan des Genres sehr erfreut, dass auf der Wii in wenigen Monaten mit richtig viel Tiefgang geprügelt werden darf. Da ich das Spiel bereits in Aktion erleben durfte, bin ich außerdem bester Dinge, dass das Game auch die Erwartungen der kritischen Hardcore-Prügel-Fans erfüllt.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Die Aliens auf Planet 51 haben eine Gemeinsamkeit mit den Menschen: Sie sind Menschen, sie sehen nur nicht so aus.

SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir von Sega, allerdings stammen sie der Xbox 360- oder PS3-Fassung des Spiels. Auf Wii-Screenshots müssen wir wohl noch eine Weile warten.

Genre: Action/Adventure | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Winter 2009

PLANET 51

Text | Christoph Kraus

Im Spiel zum kommenden Animationsstreifen schlüpft ihr in die Rolle eines Astronauten, der plötzlich selbst zum Alien auf einem fernen Planeten wird!

Aufgepasst: Die Aliens kommen! Nicht zu uns, sondern auf die Wii. Mischt euch unter das grüne Volk und macht euch auf abgedrehte Fantasy-Kost gefasst.

Segas galaktisches Abenteuer versetzt euch wie im kommenden Animationsfilm **Planet 51** (Kinostart: Dezember) auf einen kunterbunten, astronomisch weit entfernten Erdball. Auf Planet 51 wimmelt es nur so von kleinen, grünen Bewohnern, die ein beschauliches Leben führen. Doch als Lem und seine Familie gerade beim Grillen sind, fallen ihnen vor lauter Überraschung fast die Augen heraus: Ein amerikanischer Astronaut namens Chuck landet mit seinem Ein-Mann-Raumschiff direkt im Garten der netten außerirdischen Familie. Chuck muss nun vor der Polizei fliehen und seine Rückkehr planen.

Laufen muss gelernt sein!

Das Spiel beginnt mit einer Einführung in die Steuerung, die zumindest in unserer Vorschau-Version ohne Nunchuk ausgekommen ist. Mit dem Steuerkreuz der Remote lauft ihr als Chuck, Lem oder Alien-Hund Rover in eine beliebige Richtung. Indem ihr die Remote kippt, seht ihr euch im 360-Grad-Winkel um. Springen kann Lem, den ihr vor allem zu Beginn steuert, auch – dazu dient die Taste 2. Beherrscht ihr diese Grundlagen aus dem Effeff, steht der Erkundung der frei begehbaren Welt zu Fuß nichts mehr im Wege.

Auf die Wette, fertig los!

Ein Hauptbestandteil des Spiels ist es, mit dem Fahrrad, Motorrad und dem Auto die Straßen unsicher zu machen. Ob als Briefbote auf dem Fahrrad, bei einer Verfolgungsjagd mit dem Motorrad oder bei rasanten Wettrennen – die Fahrt ist stets behutsam zu absolvieren, da das Gefährt auch Schaden davonträgt. Denn könnt ihr an bestimmten Flickpunkten wieder beheben – vorausgesetzt ihr schafft es bis dahin, da ihr ständig auf den Verkehr achten müsst. Kippt ihr die Remote, lenkt ihr das Fahrzeug; bewegt ihr die Remote nach oben, springt das Mobil über Hindernisse. Drückt ihr das Steuerkreuz nach unten, beschleunigt ihr das Gefährt kurzzeitig. Auch einer Partie zu zweit steht nichts im Wege – etwa bei einem schnellen Rennen, einer Meisterschaft oder gar einer Profimeisterschaft. Per Splitscreen-Modi könnt ihr einem Kontrahenten zeigen, wo der Hammer hängt. Wen es nach Zerstörung gelüstet, der kann auch den Karambolage-Modus wählen. Hier könnt ihr euch zwischen den Modi „Explosionsgefahr“, „Wer drängt, gewinnt“ und „Autokarambolage“ entscheiden. ■

Verkehrs-Rowdys: Ihr könnt die Stadt völlig frei befahren. Besser, der Fußgänger macht sich aus dem Staub.

Ob Sportwagen oder alte Karosse: Das Fahren erfordert Geschick sowie das richtige Timing. Aller Anfang ist schwer.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Außerirdisches, aufheiterndes Abenteuer“

Das Spiel bietet vor allem jungen Liebhabern des Animationsfilms **Planet 51** eine glaubwürdige Inszenierung auf der Wii. Die zahlreichen Film-Charaktere, ein riesiges Sortiment an mobilen Gefährten, abwechslungsreiche Missionen, eine frei erkundbare Stadt und die filmreifen Zwischensequenzen sind die Zutaten eines gelungenen Adventures.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Im Kasino: Zahlreiche Gebäude können betreten werden; dort kommt es dann oftmals zu Schießereien.

Spezialeinheit: Manche Missionen finden in Form kleiner Minispiele statt, die bislang einen guten Eindruck machen.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** November 2009

COP: THE RECRUIT

Text | Thomas Eder

Und der DS kann es doch!

Während sich Rockstar Games beim DS-**GTA Chinatown Wars** für eine 2D-Optik entschied, wagt Ubisoft mit **COP** auf dem Handheld den Schritt in die dritte Dimension. In der letzten Ausgabe haben wir euch die mit stylishen Comic-Bildern präsentierte Story schon kurz erzählt, deswegen an dieser Stelle nur eine kurze Zusammenfassung: Ihr schlüpft in die Haut eines ehemaligen Straßenrennfahrers, der die Seiten wechselt und fortan als Ordnungshüter seine Brötchen verdient – allerdings nicht, ohne immer wieder von seiner düsteren Vergangenheit eingeholt zu werden …

DAS 3D-GTA?

Das Gameplay entspricht weitgehend dem der 3D-**GTA**-Spiele, die bislang nicht auf dem DS erschienen sind – natürlich an die Steuerung und Eigenheiten des Nintendo-Handhelds angepasst. Ihr erkundet eine große Stadt (etwa 60 km²), klaut Autos, erledigt wichtige Missionen oder vergnügt euch mit den verschiedenen Nebenmissionen wie etwa bestimmte Fotos schießen oder Kleinkriminelle dingfest machen. Bei den von uns gespielten Aufgaben handelte es sich genretypisch um Fahrmissionen wie Verfolgungsjagden oder um Schießereien, die überraschend gut funktionierten. Wie viel Abwechslung der Titel auf Dauer bietet und ob das Setting sowie die Atmosphäre an die **GTA**-Serie herankommen, muss sich allerdings erst noch zeigen. Die Spielzeit von mindestens 15 bis 20 Stunden ist auf jeden Fall ein Pluspunkt!

Butterweich: Dank 60 Bildern pro Sekunde wirkt das Geschehen stets sehr flüssig. Der Bildaufbau in der Ferne ist leicht sichtbar, stört den Spielfluss aber nicht.

BEACHTLICH!

Das Besondere an diesem Spiel ist jedoch die Technik: Das Geschehen wird mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde präsentiert, ohne Ladezeiten oder wirklich störenden Bildaufbau in der Ferne, dafür aber mit rundum ordentlichen Texturen. Und das alles auf einem 32 Megabyte großen Modul – im Vergleich dazu haben weniger umfangreiche Spiele ein Vielfaches an Speicher nötig! Wie uns die Entwickler verrieten, ist all dies nur durch eine Menge Tricks beim Programmieren möglich – ein Zeichen dafür, wie gut die Herren bei Ubisoft die Hardware im Griff haben. Die Kompromisse – wie etwa keine Cockpit-Perspektive beim Fahren – nimmt man in Anbetracht der ansonsten sehr gelungenen Technik gerne in Kauf. Alles in allem ein sehr gutes Gesamtpaket, das sich zwar erst noch beweisen muss, das aber durchaus Potenzial hat! ■

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen direkt von Ubisoft, weisen aber im Vergleich mit der Spielegrafik unserer Vorschau-Fassung keinerlei Unterschiede auf. COP sieht also auch in der Realität so gut aus wie auf unseren Screenshots!

MEINUNG THOMAS EDER

„3rd-Party-Power!“

Erst **Modern Warfare** für die Wii, dann **COP**: In diesem Monat wurde ich überrascht, wie viel Power doch in den Nintendo-Konsolen schlummert, sofern man diese richtig zu nutzen weiß. Und das tun die Entwickler auf jeden Fall! Und auch das Gameplay macht einen ordentlichen – wenn auch nicht wirklich kreativen – Eindruck. Aber was soll's? Lieber gut kopiert als schlecht erfunden!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Atemberaubend: Die Inszenierung der Kämpfe wirkt auch auf dem DS so spektakulär wie auf den Heimkonsolen.

Abgefahren: Freut euch auf noch mehr coole Missionen in Panzern oder anderen Geschützen.

Text | Thomas Eder

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE: MOBILIZED

Der DS wird erneut zum Kriegsschauplatz!

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 9. November

Bereits die letzten beiden **Call of Duty**-Spiele für den DS überraschten mit Wertungen jenseits der 80-Prozent-Hürde und auch in diesem Jahr dürfen sich DS-Ballerfans auf einen der Serie würdigen Handheld-Ableger freuen. Dass die Entwickler von n-Force einiges auf dem Kasten haben und sich nicht auf ihren Lorbeeren ausruhren, beweisen erste Trailer und Screenshots zu **Mobilized**: Das Spiel wirkt schneller und dynamischer als **World at War**, bietet die schickere Optik, cleverere Gegner und einige coole Extras, beispielsweise den Flug am Bordgeschütz einer AC-130. Außerdem dürft ihr euch auf Panzer, stationäre Geschütze oder Jeeps freuen. Außerdem stieg der Anteil und die Komplexität der Missionen und Abschnitte – weil sich diese eben für die DS-Steuerung und weitere Spezifika des Nintendo-Handhelds sehr gut eignen. Inhaltlich ist **Mobilized** ein eigenständiges Spiel, das in der Welt der „großen" **Call of Duty**-Titel handelt. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Hier könnte ein kleines Meisterwerk entstehen!"

Wow – ich bin von dem DS-Ableger sehr beeindruckt! Denn auch auf dem Handheld macht **Call of Duty** eine super Figur und reizt die Hardware gewaltig aus!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Gitarre spielen ohne Aufsatz? Wir sind skeptisch, wie sich **LEGO Rock Band** ohne Zusatzgeräte spielen soll.

Rocken einmal anders: Wir freuen uns darauf, rockige Musik mit den LEGO-Figuren zu spielen.

Text | Sandra Friedrichs

LEGO ROCK BAND

Dank LEGO unterwegs abrocken

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Backbone Entertainment | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 6. November

Natürlich ist das Konzept nicht neu, unterwegs seinen DS anzuschmeißen und eine Runde abzurocken. In **Guitar Hero** konnten wir mit einem kleinen Aufsatz die Gitarre imitieren und verwirrte sowie belustigte Blicke im Bus einheimsen, wenn wir im Takt der Musik mitgingen. Nun wollen uns die LEGO-Figuren mit populären Songs wie „Ruby" von den Kaiser Chiefs oder „Accidentally in Love" von den Counting Crows zum Trommeln und Singen bringen. Dafür braucht ihr keine weiteren Aufsätze, denn laut Entwickler soll es ohne Kauf von besonderem Zubehör funktionieren. So nutzt ihr den Touchscreen, die Tasten und das Mikrofon, um die Instrumente zu imitieren. Alleine oder im drahtlosen lokalen Mehrspieler-Modus mit bis zu vier Mitspielern habt ihr die Möglichkeit, die Songs zu spielen. Darüber hinaus kreiert ihr eure eigene LEGO-Band und lasst sie in bekannten Veranstaltungsorten und Arenen spielen. Natürlich könnt ihr auch eurer Kreativität freien Lauf lassen und eigene Stages mithilfe von vielen LEGO-Steinchen erstellen. ■

MEINUNG
SANDRA FRIEDRICHS

„Eine gute Idee, doch hoffentlich stimmt die Umsetzung."

Ich bin skeptisch, ob die Steuerung wirklich gut funktioniert. Das Mikrofon des DS kann kaum mit einem richtigen mithalten, genauso sieht es mit den anderen Instrumenten aus. Erst mal rocke ich weiter mit **Rock Band** auf der Wii, um die Wartezeit zu verkürzen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infoskästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst für die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerportrait bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50% als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- wunderhübsche Grafik
- durchdachte Steuerung
- großer Mehrspielermodus
- innovative Spielidee
- fordernde KI-Gegner

CONTRA

- lahme Solokampagne
- versteckte Kosten
- peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SINGLE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

VIDEO AUF DVD

Dieses Icon weist auf Video-Inhalte auf der aktuellen N-ZONE-DVD (exklusiv für Abonnenten der N-ZONE) hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das Gespielt-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // freut sich …

… über den N-ZONE-Relaunch
Ein Jahr nachdem die N-ZONE im neuen Look erschien, haben wir das Heft gemeinsam weiter optimiert: neue Optik, neue Rubriken und ein neues Testsystem!

… über die Bundesliga
Endlich gibt es samstags am frühen Abend wieder einen festen Termin, nämlich den zum Fußballschauen! Noch mehr Grund zur Freude: Der 1. FCN spielt wieder in Liga 1!

Christoph Kraus // lacht …

… über sich selbst: Weil das nebenstehende Foto so herrlich bescheuert aussieht, als würde er gerade seiner lieben Kollegin Sandra in die Augen schauen und sagen: „Musst du wieder alles falsch machen?"

… über die anderen:
Weil die übrigen Porträts auf dieser Seite auch nicht viel besser aussehen. Geteiltes Leid ist halbes Leid, das war schon immer so. Und jetzt hat er erstmal URLAUB. HEY!

Sebastian Stange // hat diesen Monat …

… Montreal besucht
Bei Ubisoft in Montreal arbeiten 2.000 Leute in einem Gebäude. Krass! Sebastian durfte einen Blick auf **James Cameron's Avatar** werfen. Außerdem stolperte er über ein Geheimprojekt. Aber psst …

… neue Hobbys gefunden
Grillen ist eine tolle Sache, doch noch viel besser: BBQ nach US-Vorbild. „Low & slow" zubereitet, schmeckt Fleisch einfach besser.

Maik Koch // ist im Moment …

… im Urlaub und hat es leider verpasst, einen Text für diese Rubrik zu schreiben. Dafür muss sich unser Online-Gott mit dem begnügen, was ihm seine lieben Kollegen an dieser Stelle in den Mund legen.

… sehr unglücklich, weil er seine Kollegen und seinen Arbeitsalltag mehr vermisst als angenommen und freut sich sehr darauf, die Homepage bald wieder mit brandheißen News füttern zu können.

Stefanie Schetter // schlemmt …

… am Strand von Pampelonne
Aufgeschoben ist nicht aufgehoben: Steffi nimmt im September endlich ihren Jahresurlaub und kurvt – wie sollte es anders sein? – wieder mal mit dem Auto durch Frankreich. Da schmeckt's einfach zu gut!

… Seukendorfer Vollkornbrot
Denn das von der Dorfbäckerei Gräf ist so lecker, dass sie dafür auch Brötchen und Hörnchen links liegen lässt.

David Mola // genießt …

… ein mal mehr viel gute Musik, die alle anfallenden Sonderschichten erträglicher macht. Aber klar, so ein 150ster Geburtstag muss gebührend gefeiert werden, daher steckt viel Zeit und Mühe in der aktuellen N-ZONE-Ausgabe.

… außerdem die kurze Zeit
bis zum Gig seiner Band am 19. September auf dem „Brainmusic Festival" – Infos auf: www.myspace.com/effloresceonline

---

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

FLORIAN HAMBURGER

Wird der N-ZONE fehlen:
Neben seinen Japanisch-Kenntnissen und seiner Leidensfähigkeit, was unliebsame Arbeiten anbelangt, hat sich Florian in den sechs Monaten seines Praktikums zu einem wichtigen Teil des Teams gemausert. Seine Stimmgewalt und seine offene Art werden wir ebenfalls sehr vermissen. Vielen Dank, Florian!

SANDRA FRIEDRICHS

Wird bald studieren:
Die letzten Wochen waren eine kleine Probe für ihre Nerven. Die Unis haben die Zulassungen verschickt und jeder Tag war eine Gefühls-Achterbahn. Doch nun steht es fest: Es geht nach Leipzig! Sie ist zwar traurig, die N-ZONE zu verlassen, aber sie freut sich auf das Studentenleben. Bis zur nächsten gamescom!

PASCAL HARTMANN

Hat Blasen an den Füßen:
Pascal war zwar nicht im offiziellen Auftrag der N-ZONE-Redaktion auf der gamescom in Köln unterwegs, hat es sich aber trotzdem nicht nehmen lassen, etliche potenzielle Wii- und DS-Kracher anzusehen und zu spielen. Sein eindeutiges Highlight: **Red Steel 2**! Außerdem befand er: Kölsch wird überbewertet.

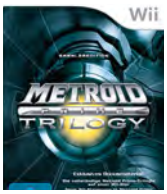
MATTI SANDQVIST

Hat sich getäuscht:
Aus der Vorschau zu **Monster Hunter Tri** hat sich eine schwere Sucht entwickelt. Es gibt kaum einen Abend ohne stundenlanges PSP-Spielen. Wer hätte das gedacht! Die Suche nach neuen Materialen für die beste Ausrüstung kann die geliebte Freizeit gänzlich verschlingen. Und dabei war das Wetter so toll!

CHRISTINE DONATH

Freut sich auf die Zeit bei der N-ZONE:
Gerade frisch damit beauftragt, künftig Artikel für die N-Zone zu schreiben, wartet Christine gespannt auf die Konsolen- und Handheld-Titel, die sie in den folgenden Monaten spielen wird. Vor allem **No More Heroes 2** ist ein lang ersehnter Nachfolger, den sie mit etwas Glück testen darf.

MEINUNGSMACHE
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	PROFESSOR LAYTON UND ...	PROFESSOR LAYTON UND ...	PROFESSOR LAYTON UND ...	METROID PRIME TRILOGY
FLOP-TITEL	G.I. JOE: GEHEIMAUFTRAG ...	JEDES POKÉMON-SPIEL	G.I. JOE: GEHEIMAUFTRAG ...	G.I. JOE: GEHEIMAUFTRAG ...
METROID PRIME TRILOGY  ∅ WERTUNG: 9,0 Test S.48	Als Klein-Christoph Anfang der Neunziger seine ersten Spiele kaufte, war eine Spielzeit jenseits der 5-Stunden-Marke die Ausnahme. Diese Trilogie bietet 45 Stunden Spaß – und das für 50 Euro. Fett! **9**	Schöne Sache: Nun spare ich ein paar Zentimeter im Spieleregal. Doch abgesehen vom Widescreen-Bild gibt's nichts Neues. Daher hält sich meine Begeisterung in Grenzen. Ich will neue Games! **8**	Alle GameCube- und Wii-**Metroids** auf einer Disc, das heißt Baller-Action vom Feinsten für zig Stunden. Diese hochkarätige Sammlung zum fairen Preis sollte jeder Action-Fan sein Eigen nennen! **9**	Wer will schon rätseln, wenn man in den Genuss dieses Action-Feuerwerks kommen kann? Für mich als Hardcore-Fan der **Metroid**-Reihe ist die Trilogie die Erfüllung meiner Baller-Träume. **10**
PROFESSOR LAYTON 2 ∅ WERTUNG: 9,25 Test S.58	Wenn man ein Spiel, das man eigentlich für die Arbeit zockt, freiwillig mit nach Hause nimmt, läuft was richtig. Wenn dann auch noch die Frau mitknobelt, erst recht. Dieser Professor rockt ... mal wieder. **9**	Bestes Spiel der Welt! Nun, das stimmt nicht wirklich. Aber für mich ist das neue **Layton** das perfekte DS-Spiel. Jede U-Bahn-Fahrt steckt nun voller Kopfnüsse und die Story ist bislang echt spannend! **10**	Trotz der bärenstarken **Metroid**-Trilogie ist das zweite **Layton** für mich der Überflieger des Monats. Den ersten Teil fand ich genial, mit der Fortsetzung packen die Entwickler noch mal einen drauf! **10**	Ein sehr cooles Spiel, das selbst einen Action-Fan wie mich dauerhaft in seinen Bann ziehen kann. Für eine flotte Runde zwischendurch kann ich mir momentan nichts Besseres vorstellen. **8**
POKÉMON (WiiWARE) ∅ WERTUNG: 4,5 Test S.70	Objektiv betrachtet ist dieses WiiWare-Abenteuer ganz okay. Aber mich lässt es kalt, denn das Spielprinzip gab's zuvor schon gefühlte 81 Mal. Daher vergebe ich hier nur niedrige 5 Punkte. Reicht. **5**	Die Pokémon sind nicht mein Fall, daher lässt mich der WiiWare-Titel auch völlig kalt. Es mag ein solides Spiel sein, doch in meiner Freizeit greife ich zu besseren Alternativen. Sorry, Pikachu! **4**	Sicherlich ist das **Pokémon** für WiiWare ein cooles Game, aber meine Japanisch-Kenntnisse sowie meine Ambitionen, ein weiteres Mal hunderte Pokémon zu fangen, halten sich in Grenzen. **5**	Sorry, aber mit den Pokémon werde ich wohl auch diesmal nicht warm. Das Spiel ist nicht schlecht und wird auch wieder Anklang bei den Fans finden, doch mein Fall ist es absolut nicht. **4**
SPECTROBES: DER URSPRUNG (Wii) ∅ WERTUNG: 7,0 Test S.52	Bei der Präsentation von **Spectrobes** war das Herzblut der Entwickler ganz klar zu spüren. Das Pokémon-Universum ist mir aber groß genug, daher zocke ich lieber weiterhin die Platin-Edition. **7**	Ebenso wie die Pokémon hält sich mein Interesse für die Spectrobes in Grenzen. Die 8 zücke ich dennoch, da das teils geniale Design der Monster erst dank der Grafikpower der Wii wirklich glänzt. **8**	Auch wenn **Spectrobes** für die Wii leider nicht ganz an die Klasse der DS-Teile herankommt, ist es ein gelungenes Spiel, das seine Fans auch auf Nintendos Heimkonsole zufriedenstellen wird. **7**	Wieder ein gutes Spiel, das eigentlich nichts falsch macht, aber trotzdem kaum einen Reiz auf mich ausübt. Immerhin kann ich mit den Spectrobes mehr als mit Pikachu & Co. anfangen. **6**
KIRBY SUPER STAR ULTRA (DS) ∅ WERTUNG: 6,5 Test S.62	Das SNES-Original **Kirby's Fun Pak** habe ich damals geliebt, doch beim DS-Remake ist mir der Schwierigkeitsgrad viel zu niedrig. Muss ich mir kein zweites Mal geben. Ist aber trotzdem ganz nett. **7**	Ich habe es gespielt, fand es lieb und nett, doch der Funke wollte nicht überspringen. Vielleicht liegt es an der gut gereiften Vorlage? Vielleicht ist es mir auch zu seicht. Niedlich ist Kirby aber allemal! **6**	Schon auf dem SNES waren mir **Kirby**-Spiele immer einen Tick zu zuckersüß und leicht. Dasselbe gilt für **Kirby** auf dem DS, an dem es sonst nur wenig auszusetzen gibt. Einfach nicht mein Fall! **6**	Bevor jetzt alle denken, ich sei ein reiner Action-Freak, hier der Gegenbeweis: **Kirby** rockt! Auf dem SNES habe ich dieses Game verschlungen und auch der DS-Fassung blüht dasselbe Schicksal. **7**
SPYBORGS (Wii) ∅ WERTUNG: 7,5 Test S.54	Ein Spiel für den nächsten Zocker-Abend: Alleine würde ich dieses Game nie spielen, aber zu zweit offenbart sich ein hoher Spaßfaktor. Quasi wie **Final Fight** in zeitgemäßem 3D-Gewand. **7**	Schön! Ein durchaus rundes Wii-Actionspiel, das keine Fortsetzung ist und nicht von Nintendo kommt. Das hat Seltenheitswert! Und Spaß macht der Titel obendrein! Daher Daumen hoch! **8**	Ein feines Game, das zwar kleine Macken hat, mir aber trotzdem Spaß bereitet hat. Unkomplizierte, schön inszenierte Roboter-Action, die auch durchaus den Weg in meine private Wii finden kann! **7**	**Spyborgs** ist genau mein Ding! Gemeinsam mit einem Kumpel Roboter verkloppen ist eine feine Sache und kann einen durchaus für etliche Stunden vor die heimische Glotze fesseln. **8**

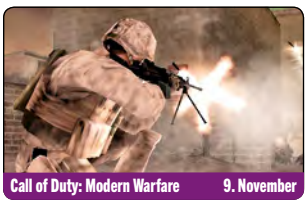
Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste werdet ihr ganz sicher keinen Wii- oder DS-Titel verpassen!

Wii

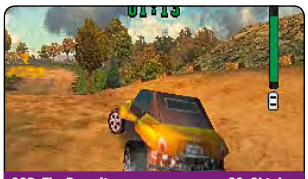
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Die wahnsinnige Welt des Sports	Sega	18. September I 2009
DiRT 2	Codemasters	10. September I 2009
Guitar Hero 5	Activision	11. September I 2009
International Athletics	rondomedia	16. September I 2009
Metrod Prime Trilogy	Nintendo	04. September I 2009
MySims Agents	Electronic Arts	24. September I 2009
One Piece: Unlimited Cruise 2	Bandai Namco	24. September I 2009
Spectrobes: Der Ursprung	Disney Interactive	17. September I 2009
Spyborgs	Capcom	25. September I 2009
The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	09. September I 2009
The Bigs 2: Baseball	Take 2	30. September I 2009
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	Konami	17. September I 2009
OKTOBER		
Academy of Champions	Ubisoft	30. Oktober I 2009
Dead Space: Extraction	Electronic Arts	01. Oktober I 2009
Disney Sing It: Pop Hits	Disney Interactive	01. Oktober I 2009
DJ Hero	Activision	30. Oktober I 2009
Dragonball Revenge of King Piccolo	Bandai Namco	29. Oktober I 2009
FIFA 10	Electronic Arts	01. Oktober I 2009
Firefighter	rondomedia	28. Oktober I 2009
G-Force: Agenten mit Biss	Disney Interactive	08. Oktober I 2009
Ghostbusters: The Videogame	Bandai Namco	23. Oktober I 2009
Littlest Pet Shop Freunde	Electronic Arts	15. Oktober I 2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	16. Oktober I 2009
Rock Band 2	Electronic Arts	08. Oktober I 2009
Spore Helden	Electronic Arts	08. Oktober I 2009
Sim Animals Afrika	Electronic Arts	29. Oktober I 2009
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up	Ubisoft	01. Oktober I 2009
We Sing	Nordic Games	31. Oktober I 2009
WWE Smackdown vs RAW 2010	THQ	23. Oktober I 2009
NOVEMBER		
Band Hero	Activision	20. November I 2009
Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	10. November I 2009
Disneys Küss den Frosch	Disney Interactive	12. Novemberl 2009
Jambo Safari	Sega	November I 2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	26. November I 2009
Just Dance	Ubisoft	November I 2009
Lego Rock Band	Warner Interactive	06. November I 2009
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	19. November I 2009
Planet 51	Sega	November I 2009
Pro Evolution Soccer 2010	Konami	19. November I 2009
Rabbids Go Home	Ubisoft	30. November I 2009
RTL Winter Sports 2010	RTL Games	12. November I 2009
Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	27. November I 2009
Tales of Symphonia	Bandai Namco	30. November I 2009
Tony Hawk: RIDE	Activision	20. November I 2009
Tornado Outbreak	Konami	12. November I 2009
Wii Fit Plus	Nintendo	09. November I 2009
2009		
Endless Ocean 2	Nintendo	I 2009
Formel 1 2009	Codemasters	I 2009
Horrid Henry	Top Ware	I 2009
New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	I 2009
Scene it! Bright Lights! Big Screen!	Warner Interactive	I 2009
Sin & Punishment 2	Nintendo	I 2009
Span Smasher	Nintendo	I 2009
2010		
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	I 2010
GTI Club Supermini Festa!	Konami	Frühjahr I 2010
Monster Hunter 3	Capcom	Frühjahr I 2010
Red Steel 2	Ubisoft	I 2010
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	I2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	Frühjahr I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	I 2010
Super Monkey Ball Step & Roll	Sega	Frühjahr I 2010
Tatsunoko vs. Capcom	Capcom	Frühjahr I 2010
Zelda	Nintendo	I 2010



Call of Duty: Modern Warfare 9. November

Tales of Symphonia 30. November

Scribblenauts 9. Oktober



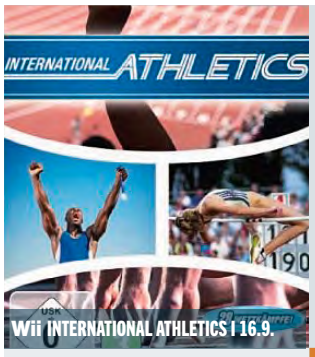
COP: The Recruit 29. Oktober

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Die Zauberer vom Waverly Place	Disney Interactive	10. September I 2009
Fishdom DS	rondomedia	19. September I 2009
Go! Go! Cosmo Cops!	Bandai Namco	04. September I 2009
Kirby Super Star Ultra	Nintendo	18. September I 2009
MySims Agents	Electronic Arts	24. September I 2009
Professor Layton und die Schatulle der Pandora	Nintendo	25. September I 2009
Miami Crisis	Konami	24. September I 2009
OKTOBER		
200 klassische Bücher	rondomedia	18. September I 2009
Ant Nation	Konami	08. Oktober I 2009
COP:The Recruit	Ubisoft	29. Oktober I 2009
FIFA 10	Electronic Arts	01. Oktober I 2009
G-Force: Agenten mit Biss	Disney Interactive	08. Oktober I 2009
Ghostbusters: The Videogame	Bandai Namco	23. Oktober I 2009
Hannah Montana: Rocke die Show	Disney Interactive	Oktober I 2009
Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix	09. Oktober I 2009
Littlest Pet Shop Freunde	Electronic Arts	15. Oktober I 2009
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser	Nintendo	09. Oktober I 2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	16. Oktober I 2009
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	30. Oktober I 2009
Scribblenauts	Warner Interactive	09. Oktober I 2009
Sim Animals Afrika	Electronic Arts	29. Oktober I 2009
Spore Helden-Arena	Electronic Arts	08. Oktober I 2009
WWE Smackdown vs RAW 2010	THQ	23. Oktober I 2009
NOVEMBER		
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	RTL Games	12. November I 2009
Band Hero	Activision	20. November I 2009
Disneys Eine Weihnachtsgeschichte	Disney Interactive	5. November I 2009
Disneys Küss den Frosch	Disney Interactive	12. Novemberl 2009
Jambo Safari	Sega	November I 2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	26. November I 2009
Jewel Quest: Mysteriess / Solitaire	astragon	16. November I 2009
Planet 51	Sega	November I 2009
Lego Rock Band	Warner Interactive	06. November I 2009
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	19. November I 2009
Rabbids Go Home	Ubisoft	30. November I 2009
Tinkerbell und die Suche nach dem verlorenen Schatz	Disney Interactive	12. November I 2009
Wiley's Wire Way: Total verboingt	Konami	12. November I 2009
2009		
Der Bauernhof	astragon	I 2009
Endless Ocean 2	Nintendo	I 2009
Phantasy Star Zero	Sega	I 2009
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	4. Dezember I 2009
2010		
Ace Attorney: Investigations	Capcom	I 2010
Become a famous Model	Global Producers	I 2010
Bleach: The 3rd Phantom	Sega	Frühjahr I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	I 2010
Golden Sun DS	Nintendo	I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	Frühjahr I 2010

Der laufende Monat im Überblick. Diese Wii- und DS-Games erscheinen in den nächsten Wochen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA



Wii INTERNATIONAL ATHLETICS I 16.9.

16.9.
INTERNATIONAL ATHLETICS
Alle, die auch im Herbst schön fit bleiben wollen, können ab dem 16. September 28 Leichtathletik-Disziplinen im Wohnzimmer vor der Glotze betreiben.

Wii SPECTROBES: DER URSPRUNG I 17.9.

17. 9.
SPECTROBES: DER URSPRUNG
Am 17. September feiern die Spectrobes ihren Einstand auf der Wii. Wie gut dieser gelungen ist, erfahrt ihr auf Seite 52 der aktuellen N-ZONE-Ausgabe.

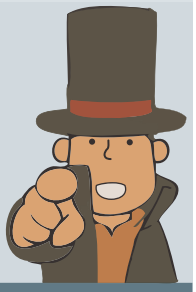
DS KIRBY SUPER STAR ULTRA I 18.9.

18.9.
KIRBY SUPER STAR ULTRA
Die pinkfarbene Knutschkugel treibt ihr Unwesen ab dem 18. September auf dem DS. Wie sich Kirby im Test behauptet hat, erfahrt ihr ab Seite 62 der aktuellen Ausgabe.

Wii ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE 2 I 24.9.

24. 9.
ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE 2
Die Fans sehnen den Release des zweiten **One Piece** für die Wii schon lange herbei. Unser Test auf Seite 56 verrät euch, ob sich das Warten gelohnt hat.

25.9.
PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA
Ab dem 25. September darf auf dem DS wieder gerätselt werden. Streicht euch diesen Termin fett an – das Spiel ist der Hammer!


DS PROFESSOR LAYTON UND DIE ... I 25.9.

Wii DEAD SPACE: EXTRACTION I 1.10.

1. 10.
DEAD SPACE: EXTRACTION
Ladet eure Wii Zapper schon mal vorsorglich durch – gleich zu Beginn des Monats Oktober erscheint das Action-Feuerwerk aus dem Hause Electronic Arts.

1.10.
FIFA 10
Die FIFA-Saison startet in diesem Jahr für Wii und DS am ersten Oktober. Fußball-Fans sollten diesen Termin unbedingt im Hinterkopf behalten – auch das neueste **FIFA** ist wieder erstklassig!

Wii/DS FIFA 10 I 1.10.

DS MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER 2 I 9.10.

9.10.
MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER
Ab dem 9. Oktober dürfen wir europäische Spieler uns in dem DS-Rollenspiel im Inneren des Oberschurken Bowser austoben!

9.10.
KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS
Rollenspiel- und Disney-Fans, aufgepasst: Square Enix veröffentlicht am 9. Oktober ein RPG-Highlight für den Nintendo DS, das in Übersee Top-Wertungen absahnte!

DS KINGDOM HEARTS I 9.10.

Wii Mario & Sonic bei den Olympischen ... I 16.10.

16.10.
MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
Die Spiele sind eröffnet! Ab dem 16. Oktober dürft ihr euch mit euren Lieblingshelden spannende Wettkämpfe auf der Wii und dem DS liefern!

DS MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN ... I 16.10.

Wii

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

SINGLE HIT N-ZONE

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Retro Studios | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Erhältlich

METROID PRIME TRILOGY

Text | Christoph Kraus/Pascal Hartmann

Ein Spiel ist nur so gut wie die Summe seiner Bestandteile. Addiert man alle Metroid-Prime-Einzelwertungen der N-ZONE, ist diese Trilogie mit 282 Prozent Spielspaß vollgepackt!

FAQs

Na super, jetzt bekommen wir drei olle Kamellen geboten – oder was?
Falsch! Wer die **Metroid Prime Trilogy** für eine hastig portierte Spielesammlung hält, liegt daneben. Nintendo hat ordentlich nachgebessert und den Spielen hochwertige 16:9-/480p-Grafiken spendiert. Die Steuerung aus Teil 3 kommt jetzt bei **Metroid Prime 1** und **2** zum Einsatz. Der Aufwand, der für die Umsetzung betrieben wurde, ist beachtlich.

Was unterscheidet die Trilogie sonst noch von den GameCube-Versionen?
Neben der eingangs erwähnten neuen Steuerung, die bei allen drei Spielen exakt so funktioniert wie in **Corruption**, bekamen die ersten beiden Abenteuer zusätzliche Abzeichen spendiert. So lassen sich jetzt in der gesamten Trilogie geheime Erfolge freischalten. Dieses Belohnungssystem ist bereits aus dem dritten Teil bekannt und spornt zum Weiterspielen an.

Sind alle drei Teile in irgendeiner Form inhaltlich erweitert?
Nein. Was die Spielzeit betrifft, hat Nintendo alles beim Alten belassen. Es gibt also weder neue noch veränderte Abschnitte. Jeder Gegenstand, der in den Originalspielen an einer bestimmten Stelle platziert war, taucht auch in der **Metroid Prime Trilogy** am selben Ort auf. Die Gesamtzeit, um alle drei Teile durchzuspielen, beträgt mehr als 45 Stunden.

Ich habe noch nie ein Metroid-Spiel gezockt. Womit soll ich anfangen?
Die drei Teile sind zwar auch unabhängig voneinander spielbar, aber aufgrund inhaltlicher Verknüpfungen ist es besser, mit **Metroid Prime** zu beginnen, um dann mit **Echoes** und **Corruption** fortzufahren. Natürlich ist es auch keine schlechte Idee, vorher den Meilenstein **Super Metroid** anzufassen. **Metroid I** und **II** sind dagegen nur noch aus nostalgischen Gründen relevant.

Ich habe gehört, Nintendo hat sich ein paar Extras einfallen lassen. Welche?
Richtig, zum einen liegt der Trilogie **Metroid Prime Trilogy** ein Booklet bei, das sich Samus' Werdegang widmet. Zum anderen bekommen die ersten 5.000 Club-Nintendo-Mitglieder, die die **Metroid Prime Trilogy** im Sterne-Shop registrieren UND mindestens einen weiteren **Metroid Prime**-Teil angemeldet haben, den kostenlosen Download fürs Ur-**Metroid**.

METROID PRIME

Zeitlich gesehen spielt **Metroid Prime** direkt nach Samus Arans erstem NES-Abenteuer: Sie untersucht eine Weltraumfregatte im Orbit des Planeten Tallon IV, die aufgrund eines fehlgeschlagenen Experiments größtenteils zerstört wurde. Auf ihrem Erkundungsgang wird unsere Heldin schnell fündig und mit einem riesigen Mutterparasiten konfrontiert. Nach einem heftigen Kampf stürzt das Raumschiff auf den Himmelskörper, auf dem Samus mit der radioaktiven Substanz Phazon in Berührung kommt. Damit betreiben die Weltraumpiraten heimtückische Forschungen.

Natürlich will Samus dem Treiben der bösen Truppe schnellstmöglich ein Ende machen … **Metroid Prime** setzt auch heute noch Maßstäbe in Hinsicht auf das Spieldesign, die bislang nur von den direkten Nachfolgern übertroffen wurden. Der erste Teil der Trilogie ist nicht nur der Beginn einer epischen Geschichte, sondern neben **Super Mario 64** der beste Beweis dafür, dass sich hervorragendes 2D-Gameplay ohne Abstriche in die dritte Dimension portieren lässt. Die Mischung aus Baller-Einlagen, Sprungabschnitten und guter Atmosphäre war schon damals nahe an der Perfektion und auch in der Neuauflage hat Samus nichts von ihrer Faszination verloren. Der Schwierigkeitsgrad ist mittel bis hoch. ■

METROID PRIME 2: ECHOES

Nach der erfolgreichen Schlacht auf Tallon IV sehnt sich Samus nach etwas Ruhe. Doch diese ist ihr nicht vergönnt, denn sie muss dem Notsignal eines verschollenen Raumschiffs nachgehen. Diese Mission führt sie auf den Planeten Aether, der nach einem Meteoriten-Einschlag in zwei Dimensionen gespalten wurde: Die friedliebenden Luminoth bevölkern die helle Seite Aethers, während die bösartigen Ing die dunkle Seite in Beschlag genommen haben. Im Laufe der Zeit wurden die Luminoth immer weiter dezimiert und ihre Feinde gewannen die Überhand. Es liegt nun in Samus' Hand, das Fortbestehen der intelligenten Rasse Luminoth zu sichern, und so macht sie sich auf den Weg, die Energieversorgung der hellen Seite wiederherzustellen. Dabei trifft sie immer wieder auf ihr böses Gegenstück Dark Samus, das aus Phazon besteht, was ihr Vordringen in die dunkle Seite Aethers erheblich erschwert. Der Schwierigkeitsgrad von **Metroid Prime 2** ist aufgrund der dunklen Seite des Planeten etwas höher als im ersten Teil. Da Samus stetig Energie verliert, wenn sie sich darin außerhalb der sicheren Energieschirme bewegt, sollte jeder Schritt gut überlegt sein. Ein Meilenstein der Videospiel-Geschichte – aber ein knackiger! Die Spielzeit liegt auf Augenhöhe mit dem Vorgänger bei knapp 15 Stunden. Doch offenbar hatten die Entwickler Schwierigkeiten, den Mehrspielermodus sauber zu integrieren. Ohne 16:9-Darstellung und mit lediglich zwei Spielmodi vergeben wir nur 72% Spielspaßwertung. ■

WARUM EINE WEIBLICHE SPIELFIGUR?

Diese Entscheidung wurde mitten in der Entwicklung des Ur-**Metroid**s getroffen. Als Auslöser gilt Ellen Ripley, die Hauptprotagonistin im ersten **Alien**-Kinofilm, der in demselben Jahr in die Kinos kam, in dem **Metroid** veröffentlicht wurde. Die Entwickler hielten es für eine lustige und interessante Idee, aus ihrem ursprünglich geplanten männlichen Hauptcharakter eine weibliche Protagonistin zu machen. Verwirrend kam hinzu, dass in der Anleitung trotzdem von einem Mann die Rede war. Erst die Abschlusssequenz offenbarte Samus' wahres Geschlecht. Dort präsentierte sie sich feminin mit BH, knappem Höschen und blonder Haarpracht – aber nur, wenn ihr das Spiel schnell genug durchgezockt habt! ■

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Die Geschichte rund um das Phazon und Dark Samus ist noch lange nicht zu Ende. Im dritten Teil der **Prime**-Trilogie muss Samus anfänglich mit drei weiteren Kopfgeldjägern den Planeten Norion vor einem Angriff der Weltraumpiraten beschützen. Dazu müssen die vier Söldner ein Laser-Abwehr-System aktivieren, das die Angreifer zurückschlägt. Zu allem Überfluss stellt die Galaktische Föderation dann fest, dass ein Meteorit geradewegs auf den Planeten Norion zurast. Auch dieser muss mit dem Abwehr-Mechanismus vom Himmel geholt werden, doch Dark Samus stellt sich unserer Heldin in den Weg. Mit letzter Kraft kann der heranfliegende Steinbrocken zerstört werden, doch das Kopfgeldjäger-Team wurde während seines Kampfes mit Phazon infiziert. Einen Monat später erwacht Samus und kann nun das Phazon in sich nutzen, um in eine Art Hyper-Modus zu gelangen. Statt eines Reha-Aufenthaltes folgt gleich der nächste Auftrag: die Ausbreitung des Phazons auf verschiedenen Planeten stoppen. Auf den Himmelskörpern trifft Samus die anderen Kopfgeldjäger wieder, die mittlerweile von der giftigen Substanz verzehrt wurden und nicht mehr Herr über sich selbst sind. Die Idee mit den verschiedenen Planeten liefert euch abwechslungsreichere Gebiete als jemals zuvor und die Söldner bieten neue Herausforderungen. **Corruption** ist definitiv ein würdiger Abschluss einer genialen Action-Saga mit exzellenten Bosskämpfen und einem hohen Rätselanteil. Gut auch, dass man in den Levels nicht mehr so häufig zurückreist. ■

SAHNEHÄUBCHEN-STEUERUNG

Mit dem GameCube-Controller schon gut spielbar, aber mit Wii-FB und Nunchuk nahezu perfekt: Die Steuerung ist DER große Trumpf der Trilogie. Und so wird gespielt: ■

AUF DEM NUNCHUK:

C-Knopf: Hiermit rollt sich Samus in einen Morphball ein. Erneutes Drücken von C deaktiviert den Roll-Modus. Die Belegung ist gut gelöst, die Taste ist schnell und präzise erreichbar.

Z-Knopf: Ähnlich wie bei **Zelda: Ocarina of Time** visiert ihr so ein Objekt an, zum Beispiel einen Gegner oder ein Scan-Item. Die Zielerfassung funktioniert hervorragend.

Analogstick: Die Sache ist klar, damit wird Samus gelenkt. Die Blickrichtung der Jägerin ändert allerdings der Wii-Pointer auf dem Bildschirm.

AUF DER FERNBEDIENUNG:

Digikreuz: Tippt ihr nach unten, feuert Samus eine Missile ab. Dieser Schuss ist mühelos abzufeuern.

B-Knopf: Achtung: Anders als im Ego-Shooter-Genre üblich, wird hiermit nicht geballert, sondern gesprungen! Nach 20 Minuten Eingewöhnungszeit hat man den Dreh raus.

A-Knopf: Die zentrale Aktionstaste dient zum Abfeuern der Beam-Waffen und im Morphball-Modus zum Bombenlegen. Hält man A ein paar Sekunden gedrückt, lädt sich der Schuss auf. Taktisches Abwägen, welchen Strahl man abfeuert, ist vor allem in den Bosskämpfen Pflicht.

Plus-Knopf: In **Metroid Prime 3** wechselt man hiermit in den Hyper-Mode. Aber Achtung: Der Leistungszuwachs kostet euch Energie! Die Belegung dieser Taste ist nicht sehr elegant, weil man mit den Fingern etwas umständlich umgreifen muss.

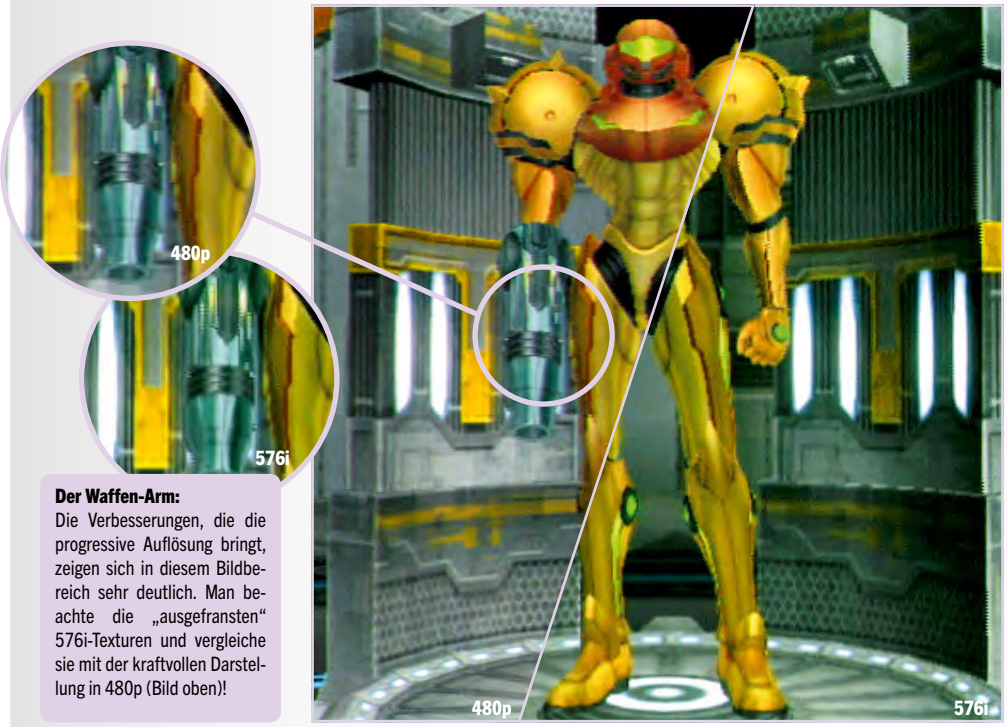
Minus-Knopf: Diese Taste haltet ihr gedrückt und schwenkt dann die Wii-FB in eine beliebige Richtung, um den gewünschten Waffenarm auszuwählen. Anfangs völlig verwirrend, aber die Bewegung lässt sich nach zehn Minuten Eingewöhnungszeit ganz natürlich ausführen.

1-Knopf: Pausieren (für Karte, Inventar, Datenbank sowie Optionen)

2-Knopf: Hilfe einblenden

GRAFIK AUF HOCHGLANZ

In einer Pressemitteilung kann uns Nintendo viel versprechen. Daher machten wir die Probe aufs Exempel und wollten wissen, was sich bei der **Metroid Prime Trilogy** technisch verändert hat. Das Ergebnis haben wir anhand der folgenden Grafik für euch veranschaulicht: ■



Der Waffen-Arm:
Die Verbesserungen, die die progressive Auflösung bringt, zeigen sich in diesem Bildbereich sehr deutlich. Man beachte die „ausgefransten" 576i-Texturen und vergleiche sie mit der kraftvollen Darstellung in 480p (Bild oben)!

Die Balken am Rand:
Metroid Prime und **Metroid Prime 2: Echoes** liefen ausschließlich im Bildformat 4:3. Wer die Spiele auf seinem Breitbild-TV zockte, musste sich mit verschenkter Bildfläche abfinden: Links und rechts füllten schwarze Balken den Fernseher. Abhilfe konnte man sich zwar durch den sogenannten „Pan & Scan"-Modus verschaffen, der einfach ins Bild hineinzoomte, aber dafür wurde das Bild an den Seiten beschnitten. Beide Lösungen waren also nicht zufriedenstellend. Der jetzt integrierte 16:9-Modus ist tadellos, und zwar in allen drei Teilen. Nur im Multiplayer von **Echoes** sind nach wie vor schwarze Balken zu sehen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„1, 2, 3, ich bin dabei!"

Mein Vorurteil › Nintendo lässt sich bestimmt nicht lumpen und wuchtet die **Metroid Prime**-Shooter makellos auf die Wii. Alles andere wäre Hohn.

Ich höre schon die Nörgler maulen, warum wir drei Kamellen diese Traumwertung reinpfeffern. Aber wer motzt, hat noch keinen **Metroid**-Teil gespielt und somit DIE 3D-Action-Saga schlechthin verpasst. Die **Prime**-Trilogie ist bis auf den 4:3-Lapsus im Mehrspielermodus makellos umgesetzt, bravourös zu steuern und wird mit Liebe auf den Markt gebracht: Ein Booklet mit Samus' Werdegang, dazu der kostenlose Download des Ur-**Metroid** für die ersten 5.000 Käufer: Das riecht nicht nach geldgieriger Portierung in Zeiten schwacher Line-ups, sondern nach einem fairen Angebot. Wenn euch dieses Paket nicht umhaut, geht lieber **Wii Play** zocken!

DIE MEINUNG • PASCAL HARTMANN

„Ich spiele gern mit virtuellen Frauen"

Mein Vorurteil › Lange Beine, blonde Haare, bestens ausgestattet. Bei dieser Mischung kann doch gar nichts schiefgehen!

Und nein, damit meine ich nicht nur meine Kollegin Sandra. Denn Samus Aran ist zurück, und das mit einem Paukenschlag. Zwar handelt es sich bei allen drei enthaltenen Spielen um Wiederveröffentlichungen, aber bei solchen Hochkarätern kann man Nintendo das Recycling einfach nicht übel nehmen. Und dass die beiden GameCube-Teile jetzt dank der Wii-Steuerung noch besser spielbar sind, ist für mich ein Grund, auf die Knie zu fallen und zu sagen: Danke, Nintendo!

WERTUNGEN

PRO

- Mehr als 45 Stunden Spielzeit
- Grafik auf Hochglanz
- Erfolge freischaltbar
- Sahnehäubchen-Steuerung
- Poster liegt der Verpackung bei

CONTRA

- Langeweile zu viert …
- … und Balken im Multiplayer
- Zum Teil lange Laufwege

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
95	72

Schwungvoll ausgeholt: In den Kämpfen müsst ihr lediglich den A-Knopf für einen Schlag betätigen, um euren Gegner zu verwunden und zu besiegen.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Genki | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 17. September 2009

SPECTROBES DER URSPRUNG

Text | Sandra Friedrichs

Die Pokémon-Konkurrenz schläft nicht – ganz im Gegenteil!

FAQs

Spectrobes oder Pokémon?
Es ist schwierig, beide Spielreihen miteinander zu vergleichen: **Spectrobes** wird euch gefallen, wenn ihr Rollenspiele im futuristischen Design mögt und auf Monster nicht verzichten könnt. **Pokémon** spricht eher diejenigen an, denen klassische RPGs gefallen und die in erster Linie auf das Aufleveln der Monster aus sind.

Welche Unterschiede gibt es bei den DS-Versionen und der Wii-Umsetzung?
Die größten Unterschiede liegen in der 3D-Optik und dem Ausgraben und Aufwecken der Spectrobe-Fossilien. Wo auf dem DS das Mikrofon zum Einsatz kam und ihr durch Pusten oder Singen ein Monster aufwecken konntet, kommt auf der Wii die Wii-FB zum Einsatz.

Gibt's viele Schüttel- und Fuchteleinlagen?
Ja, die gibt es zu Genüge. Ihr müsst eure Wii-FB nach vorne schwingen, damit euer Monster die Landschaft erkundet oder Feinde attackiert. Auch bei den Spezialattacken ahmt ihr eine bestimmt Geste nach und streckt anschließend die Arme nach oben aus.

Warum sehen die Spectrobes auf einmal so anders aus?
Die Entwickler haben das Aussehen der Spectrobes ein wenig geändert. Nun spielt nicht nur die asiatische Kultur eine Rolle bei der Gestalt der Monster, sondern auch unter anderem die ägyptische und griechische. Achtet während des Spielens darauf und ihr entdeckt antike Monster.

Wird euch das Spiel lange fesseln?
Ja, darauf könnt ihr wetten! Je nach Spielertyp wird euch eine Spieldauer von 20 bis 40 Stunden geboten. Darüber hinaus liefert euch die Online-Rangliste einen weiteren Anreiz, alle Geheimnisse zu lüften und die beste Zeit im Challenge-Battle-Modus zu erkämpfen.

Die Monster sind zurück! Doch diesmal ist nicht von den Pokémon die Rede, sondern von den Spectrobes aus dem Hause Disney. Wie in den beiden DS-**Spectrobes**-Spielen erwarten euch auch auf der Wii viele neue Geheimnisse, Rätsel und natürlich schön animierte Kämpfe.

✪ Spannend wie eh und je

Die NPP-Mitglieder und Protagonisten der **Spectrobes**-Reihe, Jeena und Rallen, haben in den letzten **Spectrobes**-Titeln die Kreaturen der Dunkelheit, Krawls genannt, erfolgreich bekämpft. Bei einem Routineflug durchs All wird das Raumschiff der beiden plötzlich durch ein Wurmloch in eine andere Galaxie gesogen. Dieses Sonnensystem wurde angeblich noch nie von einer NPP-Besatzung betreten, dennoch finden unsere zwei Helden auf einem der Planeten eine NPP-Brosche. Darüber hinaus wird die Galaxie von den Krawls beherrscht. Nun liegt es an euch, nicht nur die Kreaturen der Dunkelheit zu besiegen, sondern auch in Erfahrung zu bringen, warum ein NPP-Team dieses Universum schon einmal aufgesucht hatte. Dabei stoßt ihr auf eine geheimnisvolle Geschichte, die vor 30 Jahren begann …

Mit weiblichen Reizen kämpfen und siegen: Nun könnt ihr neben Rallen auch die flinke Jeena spielen und mit ihr die Kreaturen der Dunkelheit besiegen.

✪ Viele Monster zum Sammeln

Natürlich sind Jeena und Rallen bei ihrem Abenteuer nicht alleine, sondern bekommen wieder Unterstützung von den Spectrobes. Diese sind in auf dem Planeten verstreuten Fossilien gefangen, die ihr mithilfe des Baby-Spectrobe ausgraben müsst. Habt ihr es euch zur Aufgabe gemacht, alle zu finden, werdet ihr mindestens 40 Stunden mit dem Spiel beschäftigt sein. Daneben ist es wichtig, eure Monster regelmäßig im Inkubator-Raum zu besuchen und sie zu umsorgen. Die Fürsorge inklusive Streicheleinheiten ist notwendig, damit sich die Spectrobes schnell von der primären zur tertiären Form entwickeln. Habt ihr noch nicht genug vom Sammeln, könnt ihr mit speziellen Monster-Karten, die beispielsweise Spiele-Magazinen beigelegt sind, neue Spectrobes freischalten.

⊕ Frauenpower und niedliche Unterstützung

Ihr könnt an den blauen Speicherpunkten das Labor auswählen und Monster ausgraben sowie die Hauptcharaktere wechseln. Erstmals dürft ihr auch mit Jeena kämpfen, die wegen ihrer Schnelligkeit sogar einen Tick besser ist als ihr Gefährte Rallen. Auf den Planeten bewegt ihr euch mit dem Nunchuk und schickt euren Baby-Spectrobe, der stets an eurer Seite ist, mit einem Schwung der Wii-Fernbedienung durch die Gegend. Dann sucht euer Begleiter in der näheren Umgebung nach kleinen Items oder versteckten Fossilien. An Engpässen, die ihr mit eurer Spielfigur nicht betreten könnt, übernehmt ihr einfach die Kontrolle über euer Monster und steuert es durch sonst unzugängliche Bereiche. Zwei nette Neuerungen, die den Spielspaß enorm ansteigen lassen.

⊖ Chaotische Kämpfe mit Steuerungsproblemen

Natürlich stehen euch wieder viele Kämpfe gegen die Krawls bevor! Dabei schlagt ihr mit dem A-Knopf und hetzt euren Spectrobe mit einer Bewegung der Wii-FB auf eure Gegner. Jeder geglückte Treffer lädt einen Balken für einen Superangriff auf, den ihr mit einer bestimmten Geste aktiviert. Leider sind die Kämpfe etwas chaotisch und ihr verliert schnell den Überblick, welchen Gegner ihr gerade angreift und auf wen ihr euren Spectrobe hetzt. Natürlich müsst ihr gegen große Endgegner eine geeignete Taktik finden und auch manchmal euer Monster in die Defensive gehen lassen. Leider funktioniert das selten, sodass euer Spectrobe ständig angreift, anstatt das Weite zu suchen. Zusätzlich müsst ihr beachten, dass es fünf verschiedene Zauberelemente gibt. So ist es vor allem bei unterschiedlichen Gegnern wichtig, immer mit dem passenden Spectrobe anzutreten, das seinem Gegenüber überlegen ist. Deshalb müsst ihr bei einer neuen Gegnerwelle sehr schnell euer Monster per B-Taste auswechseln. Hektik pur – bei einer stellenweise trägen Steuerung!

⊖ Geringer Schwierigkeitsgrad

Spectrobes – Der Ursprung sieht mit seiner knuddeligen 3D-Optik natürlich nicht ernsthaft aus, dennoch hätte es etwas fordernder sein können. Der Schwierigkeitsgrad ist für geübte Spieler oft zu niedrig – sei es bei den Rätseln oder im Kampfsystem. Zwar erschweren die Steuerungsprobleme die Kämpfe, dennoch besiegt ihr meistens alle Endgegner im ersten Anlauf. Im Koop-Modus, in dem ein Spieler den Helden und der andere das Monster steuert, wird der Anspruch noch weiter runtergeschraubt. Doch glücklicherweise haben die Entwickler einen Challenge-Battle-Modus integriert, in dem ihr hundert Krawls schnellstmöglich besiegen müsst. Eure Zeit sowie alle gesammelten Monster verewigt ihr auf einer Online-Rangliste und messt euch so direkt mit den besten **Spectrobe**-Spielern der Welt! ■

KENTARO HISAI

Der smarte Japaner ist für uns kein Unbekannter: Schon seit der Games Convention 2006 begleitet uns Hisai-san durch den Redaktionsalltag. Damals stellte uns der Producer das DS-Debüt der Spectrobes vor. Stolz klappte er zum Beispiel eine Mappe mit selbst gezeichneten Charaktermodellen, Raumschiff-Skizzen und weiteren Konzeptbildern auf. Unter anderem lauschte Christoph Kraus dabei seiner Vision vom Monster-Universum. Zwei Jahre später ist die Marke **Spectrobes** unter DS-Spielern etabliert und wird es wohl auch in Kürze auf der Wii sein!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Rangliste

Superman-Pose: Ihr müsst für die Superattacke zuerst eure Arme zusammenhalten und dann nach vorne strecken. Sieht witzig aus, wird mit der Zeit aber etwas nervig.

DIE MEINUNG • SANDRA FRIEDRICHS

„Das ist aber niedlich!“

Mein Vorurteil › Spectrobes gehört auf den DS und nicht auf die Wii.

Ich mochte die **Spectrobes** von Anfang an. Zwar hatten die DS-Spiele ihre Macken, doch die Wii-Adaption hat viele davon behoben. Leider nerven selbst mich die Fuchteleien und ich befürworte eher eine klassische Controller-Steuerung. Dem Spiel kann ich dennoch sehr viel Positives abgewinnen: die Präsentation und vor allem die schön inszenierten Videosequenzen. Außerdem bin ich begeistert, Jeena zu steuern. Wie wir Frauen nämlich wissen: Mit weiblichen Charme kämpft es sich am besten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schöne 3D-Grafik
- ⊕ Spannende Story
- ⊕ Zwei Protagonisten spielbar
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Mehr Monster

CONTRA

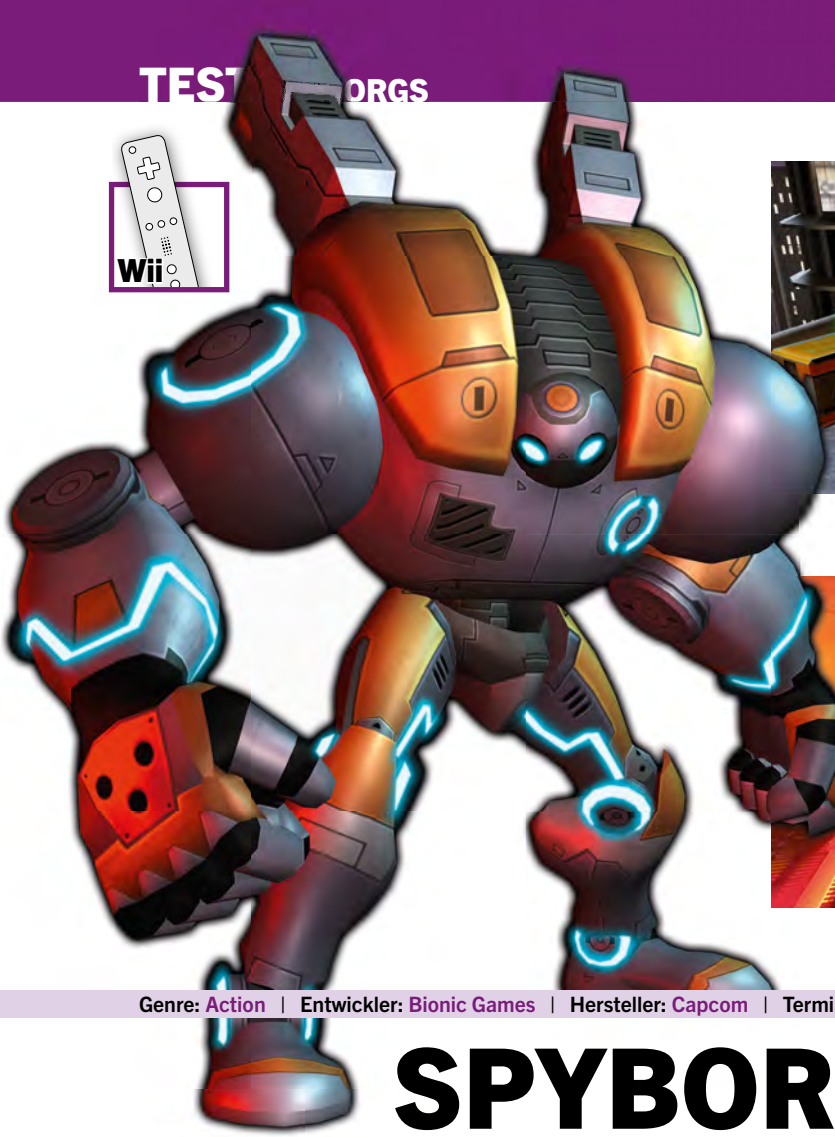
- ⊖ Steuerungsmängel
- ⊖ Chaotische Kämpfe
- ⊖ Geringer Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	83



Lasst die Waffe sprechen: Ein Schuss sagt mehr als tausend feindliche Worte. So schießt ihr als Stinger auf die feindlichen Roboter, um am Leben zu bleiben.

Es wird heiß: Wenn euch ein großer Gegner angreift, kommt ihr ins Schwitzen. Nun ist Taktik und eine ausgeklügelte Strategie gefragt, um ihn zu besiegen.

Genre: Action | **Entwickler:** Bionic Games | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 25. September 2009

SPYBORGS

Text | Sandra Friedrichs

Bei dieser Prügelei bleibt kein Feind am Leben

FAQs?!

Spyborgs, was soll das denn sein? Etwa ein Smash-Bros.-Prügelklon?
Nein, es handelt sich hierbei um ein Actionspiel, das in der Zukunft spielt. Ihr könnt euch aussuchen, ob ihr alleine mit einem computergesteuerten Mitstreiter kämpft oder mit einem Freund im Koop-Modus gegen die feindlichen Robotermengen antretet.

Was sind denn nun die Unterschiede zwischen Smash Bros. und Spyborgs?
Natürlich könnt ihr bei **Spyborgs** keine Nintendo- oder andere bekannte Videospielhelden erwarten, sondern spielt mit relativ robusten Superhelden. Im Gegensatz zu **Super Smash Bros.** hat **Spyborgs** eine komplexere Handlung, dafür aber leider keinen Online-Spielmodus.

Gibt es auch fesselnde Jump&Run-Einlagen oder Adventure-Einflüsse?
Fans reinrassiger Beat 'em Ups wird es freuen: **Spyborgs** hat außer den vielen Prügeleinlagen keine weiteren Genre-Einflüsse. Es ist nämlich nur euer Ziel, jeden Gegner in einem Level zu zerstören und viele Kombos zu erreichen. Nicht mehr und nicht weniger.

Und was zeichnet Spyborgs aus? Lebt es von der Action oder von der Story?
Letzteres überhaupt nicht! Ihr dürft keine tief greifende Geschichte erwarten, auch einen Modus für drei oder vier Spieler gibt es leider nicht. Die Prügeleien machen, gerade im Koop-Modus, dennoch mächtig viel Laune, auch wenn sie manchmal monoton werden können.

Kenne ich die auf dieser Seite abgedruckten Screenshots nicht schon?
Capcom hat der Presse bis zum Erscheinen des Spiels nicht erlaubt, eigene Bilder anzufertigen. Diese Einschränkung betrifft alle Magazine. Wir möchten diesen Umstand nicht vertuschen, sondern ihn euch offen und ehrlich mitteilen. Die Bilder entsprechen aber der „echten" Grafik.

Viele Stunden haben wir mit **Super Smash Bros. Brawl** vor unserer Wii verbracht, etliche Mehrspieler-Kämpfe mit unseren Freunden ausgetragen und dabei mächtig viel Spaß gehabt. Doch irgendwann ist auch dieses Spiel ausgereizt und nach einem Jahr erwarten Beat-'em-Up-Fans endlich einen weiteren verheißungsvollen Actiontitel. Es wurde gejubelt, als Capcom **Spyborgs** angekündigt hat, in dem ihr vielen virtuellen Robotern im futuristischen Design den Garaus macht. Doch kommt die Roboter-Keilerei an die Qualität des Mario-Prügelhits heran?

Gelungener Koop-Modus

Vor jedem Level habt ihr die Wahl zwischen drei Helden, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen. Ihr könnt zum Beispiel Stinger auswählen, der eine Vorliebe für große Pistolen hat und gerne aus der Distanz die gegnerischen Roboter (übrigens eure einzigen Feinde im Spiel) erschießt. Aber auch im Nahkampf hat er durch seine muskulösen Oberarme viel zu bieten und haut seinen Gegnern viele Dellen in die Eisenhülle. Mögt ihr es lieber robuster, wählt ihr Bouncer, den riesigen Roboter, der erwartungsgemäß einige Hiebe der Feinde einstecken kann, bevor er in seine Einzelteile zerbröselt. Verteilt er einmal Schläge mit seinen Eisenarmen, werden die Gegner schnell zerstört. Die Dritte im Bunde ist die Ninja-Lady Clandestine, die im knappen Outfit flink durch die Luft wirbelt und dadurch vielen Angriffen ausweichen, aber gleichzeitig auch stark austeilen kann. Wählt ihr einen der Charaktere aus, kann sich euer Freund im Koop-Modus – oder die KI im Einzelspielermodus – einen eigenen Roboter aussuchen. Und betretet ihr eines der 35 Levels, spürt ihr schon kurz danach, wie der Adrenalinspiegel steigt. Ohne Unterlass stürmen Massen an Gegnern auf euch zu – und sie haben alle nur eines im Sinn: euch zu töten! Ihr fragt euch nach dem Sinn dieses Kampfes? Ein ehemaliger Superheld will Rache ausüben und dafür die Welt zerstören. Doch wie antwortet ihr am besten auf so viel Hass? Klar, mit genauso viel Hass und noch mehr Gewalt!

Schönes Design: Die Umgebungen sind detailliert und gerade die Animationen eurer Helden gut in Szene gesetzt. So was sehen wir auf der Wii viel zu selten.

Siegkombos: Erzielt möglichst viele Kombos, um den Level glanzvoll zu absolvieren. Achtet dabei stets auf eure Anzeigen, damit euch keine Spezialattacke entgeht.

⛔ Manchmal zu chaotisch

Wenn ihr bei **Spyborgs** die Muskeln spielen lasst und eure Charaktere immer weiter auflevelt, steigert ihr nicht nur deren normalen Werte wie Schnelligkeit oder Verteidigung, sondern sie lernen auch neue Attacken hinzu, die ihr sofort in weiteren Kämpfen einsetzen könnt. Ihr lenkt eure Figur mit dem Nunchuk und weicht so schnell den Attacken der Gegner aus. Mit dem A-Knopf springt ihr und schlagt eure Feinde mit der B- oder C-Taste, um ihnen entweder leichten oder schweren Schaden zuzufügen. Euer Ziel ist es, möglichst viele Kombos zu erreichen und Energie aufzuladen, die ihr in der Umgebung finden könnt, um mit eurem Mitstreiter gemeinsame Sache zu machen und einen schlagkräftigen Angriff auf den Gegner loszulassen. Dazu müsst ihr bestimmte Gesten mit dem Nunchuk und der Wii-FB durchführen – und mit etwas Glück gelingt die schön inszenierte Spezialattacke. Leider bockt die Steuerung gerade bei diesem Angriff und es ist des Öfteren reine Glückssache, ob ihr den Angriff richtig ausführt oder nicht. Gerade bei harten Bossgegnern ist das sehr ärgerlich. Nur aus diesem Grund werdet ihr sehr oft sterben und die Mission erneut anspielen müssen. Die spielerische Hektik sorgt manchmal für Frust.

✚ Zerstörbare Umwelt und großer Umfang

Gerade in solchen Momenten ist es gut, dass ihr die Umgebung um euch herum zerstören könnt. Ärgert ihr euch über eine missglückte Spezialattacke, lasst ihr eure Wut einfach an einem Pflanzenkübel oder einer Wand aus. Doch die detailliert modellierte Umwelt könnt ihr nicht nur zerstören, sondern auch zu eurem Vorteil nutzen. Bewegt ihr die Wii-FB auf dem Bildschirm umher, findet ihr dank „SpyVision“, einer speziellen Sicht, versteckte Gegenstände. Darunter können nützliche Schatztruhen, aber auch Schalter oder gefährliche Minen sein. Dieses Schnüffel-Element bringt auch Abwechslung ins Spiel, da **Spyborgs** nur aus Beat-‘em-Up-Einlagen besteht. Es gibt keine Jump&Run-Elemente oder Rätsel, sondern nur Prügeleien – die sind allerdings auf höchstem Niveau. Mögt ihr klassische Haudrauf-Spiele, wird euch **Spyborgs** auf Anhieb gefallen und für viele Stunden unterhalten. Die Entwickler haben neben fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auch ein Belohnungssystem integriert. So könnt ihr neben Videos oder Artworks auch neue Herausforderungen freischalten. Einen Wiederspielwert hat **Spyborgs** also auf jeden Fall! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB mit Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

DIE MEINUNG • SANDRA FRIEDRICHS

„Virtuelle Prügeleien machen verdammt viel Spaß “

Mein Vorurteil › Sinnloses Herumschlägern ist langweilig und eintönig. Ich möchte eher mit Mario und Yoshi kämpfen als mit Muskelprotzen!

Ich mag Beat-‘em-up-Spiele eigentlich nicht so gerne. Einfach nur Gegner vermöbeln ohne einen wirklichen Grund reizt mich nicht. Die Handlung von **Spyborgs** schießt zwar nicht den Vogel ab, immerhin kann ich aber den Sinn der Prügelei erkennen: Die Welt retten. Ich hatte viel Freude dabei, die gegnerischen Roboter mit der grazilen Ninja-Lady zu vermöbeln, dennoch fehlt mir im Einzelspieler-Modus einfach das gewisse Etwas. Deswegen greife ich lieber auf den Koop-Modus mit meinem verehrten Kollegen Christoph Kraus zurück. Zu zweit haben wir beide nicht nur Spaß, sondern auch wirklich was zu lachen, wenn mal wieder ein Spezialangriff nicht glückt.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Buddy und Terence? Nee? Schade.“

Mein Vorurteil › Prügeln in 3D? Das kann nichts werden! Dieses Genre funktioniert nur mit Von-der-Seite-Design. Hach, wie hat Final Fight gerockt!

Nee, Sandra, das hast du falsch verstanden: Ich habe nicht über den missglückten Spezialangriff gelacht, sondern über deine Unbeholfenheit beim Spielen. Die Wii-FB brauchst du nicht zu schütteln – das hast du mit Wii Play verwechselt. Aber Spaß beiseite, du hast dich wacker geschlagen. **Spyborgs** würde ich sowieso nie im Leben alleine anfassen – das ist so, als würde man 4 gewinnt gegen sich selbst spielen. **Spyborgs** ist nur mit Kumpel gut. Dann taugt’s allemal. Aber alleine? Nee. Lass stecken.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Großer Umfang
- ✚ Hübsch inszenierte Kämpfe
- ✚ Zerstörbare Umwelt
- ✚ Fordernde Kämpfe
- ✚ Gelungener Koop-Modus

CONTRA

- ⛔ Wird mit der Zeit eintönig
- ⛔ Manchmal zu chaotisch
- ⛔ Beim Einzelspieler fehlt der Reiz

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	82

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Engl. (Japanisch) /Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB; Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
PASCAL HARTMANN

„Endlich findet die Geschichte ein würdiges Ende."

Mein Vorurteil ▸ Sieht ja genauso aus wie der erste Teil!

Und das ist es im Grunde auch, nur mit anderen Inseltypen. Warum **One Piece**-Fans trotzdem zugreifen müssen, liegt auf der Hand: Die einzelnen Charaktere und deren Beziehungen untereinander sind einfach wieder herrlich ausgearbeitet und man merkt an jeder Ecke, dass Eiichiro Oda persönlich seine Finger im Spiel hatte. Ein bisschen mehr Abwechslung wäre aber schön gewesen.

WERTUNGEN

PRO

- One-Piece-Universum
- Optionale jap. Sprachausgabe
- Spaßige Kämpfe
- Für Fans mit Sammeltrieb

CONTRA

- Lange Laufwege
- Umgebungen teils sehr trist

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	66

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ganbarion |
Hersteller: NAMCO BANDAI Partners | **Termin:** 24. September 2009

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 96

Wii

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 2

Text | Pascal Hartmann

Im zweiten **One-Piece**-Teil **Das Erwachen eines Helden** geht ihr erneut auf turbulente Schatzsuche.

Panorama: Die hübsche Nami ist natürlich auch wieder mit von der Partie. In der weitläufigen Wüstenlandschaft fällt es selbst ihr nicht leicht, den Weg zu finden.

Manchmal kommt es einfach anders, als man denkt. So ergeht es auch Ruffy und seiner Crew, die ihr aktuelles Abenteuer schon als abgeschlossen angesehen hatten. Doch um die Geschichte, die im ersten Teil mit einem Cliffhanger endete, zu einem guten Ende zu führen, hissen sie erneut die Segel und machen sich auf Erkundungstour.

⊕ Spaßige Kämpfe

Auch im zweiten Teil der **Unlimited Cruise**-Reihe werdet ihr ständig Gegnern gegenüberstehen, denen ihr ordentlich Saures geben müsst. Die Standard-Kämpfe steuern sich dabei herrlich unkompliziert. Um etwas Abwechslung in die Auseinandersetzungen zu bringen, habt ihr jederzeit die Möglichkeit, den Charakter zu wechseln. Jedes Mitglied der Strohhut-Bande verfügt über spezifische Attacken, die nach und nach verbessert werden. Das ist für die zahlreichen Endgegner-Kämpfe auch bitter nötig, denn hier werdet ihr richtig gefordert. Und das nicht nur, weil die Gegner deutlich stärker sind und eine umsichtige Kampfstrategie erfordern, sondern auch weil euch die Kamera regelmäßig einen Strich durch die Rechnung macht und die Duelle somit schwerer gestaltet, als sie eigentlich sind. Zum Glück heißt es erst „Game Over", wenn alle spielbaren Charaktere gefallen sind. Doch abgesehen von den Übersichtsproblemen sind diese Kämpfe die großen Höhepunkte des Spiels.

⊕ Sammeltrieb

Um allerlei nützliche Gegenstände und Heil-Items herzustellen sowie leckere Gerichte zu kochen, die die Werte der Piraten verbessern, seid ihr über die gesamte Spielzeit hinweg damit beschäftigt, Rohstoffe zu sammeln. Das können ganz normale Äste oder Steine sein, mit Hilfsmitteln fangt ihr euch aber auch Insekten. Dabei solltet ihr eure Augen stets offen halten, um keine wichtigen Zutatenlieferanten zu übersehen. Auch Gegner lassen nach einem harten Treffer im Kampfrausch gerne etwas für euch zurück. Doch noch immer sind sowohl das Inventar als auch der Lagerraum an Bord des Piratenschiffs viel zu klein, um alles horten zu können. Daher solltet ihr von Zeit zu Zeit Rohstoffe und Items in Orbpunkte umwandeln, die euch an bestimmten Stellen im Spiel das Weiterkommen ermöglichen.

⊖ Lange Laufwege

Der allgemeine Platzmangel sorgt leider dafür, dass ihr ständig dabei seid, zurück zu eurem Schiff „Thousand Sunny" zu laufen. Und dann wandert ihr wieder zurück zu der Stelle, an der ihr eure Erkundung abbrechen musstet. Ist euer Inventar wieder gefüllt, müsst ihr erneut zu eurem Schiff latschen und Platz schaffen. Mit der Zeit stellen sich aufgrund dieses sich immer wiederholenden Ablaufs Ermüdungserscheinungen ein, doch glücklicherweise reißen euch die urkomischen Zwischensequenzen sehr schnell wieder aus eurer Lethargie. Das hätte man dennoch weitaus eleganter lösen können. ■

Hab ich dich: Mit dem Schmetterlingsnetz schnappt ihr euch fliegende Insekten zur Herstellung von Medikamenten.

Level-up: Attacken werden je nach Nutzung stetig besser. Hier steigert Brook gerade seinen Standard-Angriff auf Level 3.

Unspektakulär: Ein einfacher Panzer erwartet euch als Endgegner.

Text | Florian Hamburger

G.I. JOE: GEHEIMAUFTRAG COBRA

Das haben die Militär-Püppchen nicht verdient!

Genre: Action | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich

PRO

- Mit Classic Controller spielbar

CONTRA

- Ödes Gameplay
- Lieblose Umsetzung
- Schwache Technik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
45	--

Als männliches Pendant zu den Barbiepuppen erschienen in den USA bereits in den 60er-Jahren auf militärisch getrimmte Spielfiguren für Jungs. In den 80ern bekamen diese sogar eine eigene Zeichentrickserie spendiert und nun erleben sie ihr Comeback auf den Kinoleinwänden. Hierzulande gab's weder die Spielwaren, noch wurde die Serie ausgestrahlt. Wahrscheinlich waren die Spielzeugsöldner zu amerikanisch-patriotisch für den deutschen Geschmack. Doch dank des Kinostreifens kommen nun auch wir in den Genuss der G.I. Joes – allerdings hat die Versoftung des Films nichts mit Genuss zu tun. Doch zunächst zur Story, in der ihr Teil einer Spezialeinheit namens G.I. Joe seid und die böse Geheimorganisation Cobra davon abhalten müsst, die Weltherrschafft an sich zu reißen! Also ballert ihr euch mit allem, was ein fortschrittlicher Militärapparat so zu bieten hat, durch die Missionen. Es erwartet euch ein stupides, simpel aufgezogenes Action-Spiel, dem es an Abwechslung und technischem Fortschritt fehlt. Wii-spezifische Bedienelemente haben es erst gar nicht ins Spiel geschafft, doch immerhin wird der Classic Controller unterstützt. Finger weg von diesem Game – nur ganz hartgesottene Fans, sofern es die überhaupt gibt, werden vielleicht ein klein wenig Freude damit haben. ■

Alte Zeiten: Wie in der Grundschule springen wir auf und ab, damit wir uns nicht mit dem Seil verheddern.

Text | Sandra Friedrichs

FAMILY TRAINER EXTREME CHALLENGE

Der sportliche Minispielspaß geht in die nächste Runde.

Genre: Sport | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 24. September

PRO

- 12 gelungene Minispiele
- Tolles Party-Spiel

CONTRA

- Tanzmatte erforderlich
- Steuerung im Mehrspieler-Modus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	76

Passend zum bevorstehenden Release von **Wii Fit Plus** bringt Namco Bandai die Fortsetzung von **Family Trainer** heraus. In **Family Trainer Extreme Challenge** bedient ihr das Spiel nicht mit der Wii-FB oder dem Balance Board, sondern hauptsächlich mit der beiliegenden Fitnessmatte. In den 15 verschiedenen Minispielen versucht ihr, das Zeitlimit einzuhalten oder euch im Mehrspielermodus gegen einen Freund zu profilieren. Bei den neuen Extrem-Sportarten wie Straßenrodeln, Bungee-Jumping oder Seilspringen müsst ihr im richtigen Moment auf die angegebenen Pfeile der Tanzmatte springen. Die Wii-FB kommt zum Beispiel beim BMX-Fahren zum Einsatz; dort lenkt ihr damit euer Rad. Die Minispiele bieten euch viel Herausforderung und lassen sich gut steuern. Schwächen haben wir nur im Multiplayer bemerkt: Wenn zwei Spieler gleichzeitig Sprünge auf der Matte ausführen, wird das vom Spiel nicht richtig erkannt. Ansonsten bietet es trotz der kindlichen Grafik gute Unterhaltung und kann euch sogar ins Schwitzen bringen. Jedoch kommt es mit zwölf Minispielen nicht an den Umfang von **Wii Fit** heran und ist deshalb eher ein Party- als ein ernst zu nehmendes Fitness-Spiel. ■

DS

SINGLE HIT N-ZONE

Genre: Adventure | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. September

PROFESSOR LAYTON
UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

Text | Christoph Kraus

150 Rätsel und ein Todesfall: Um das Geheimnis dieses genialen DS-Adventures zu lösen, müsst ihr jede Menge Grips beweisen!

FAQs

Was soll am zweiten Teil denn so großartig anders sein?
Die Verbesserungen gegenüber **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** liegen im Detail. Level-5 hat vor allem bei der Präsentation ordentlich Feintuning betrieben und viel mehr Videosequenzen integriert. Auch die deutsche Sprachausgabe ist neu, ebenso eine Notiz-Funktion zum Kritzeln handgeschriebener Infos auf den Touchscreen. So lässt sich manches Rätsel viel einfacher lösen.

Sind irgendwelche Vorkenntnisse notwendig?
Nein. Zwar wurden die Hauptprotagonisten sowie einige Nebenfiguren aus dem ersten Teil übernommen, aber das Spiel ist dennoch ein komplett eigenständiges Abenteuer. Selbst Menüstruktur und Spielablauf wirken wie 1:1 aus dem Seriendebüt übernommen, insofern müssen sich Kenner überhaupt nicht umstellen. Selbst für Einsteiger sind alle Elemente rasch zu begreifen.

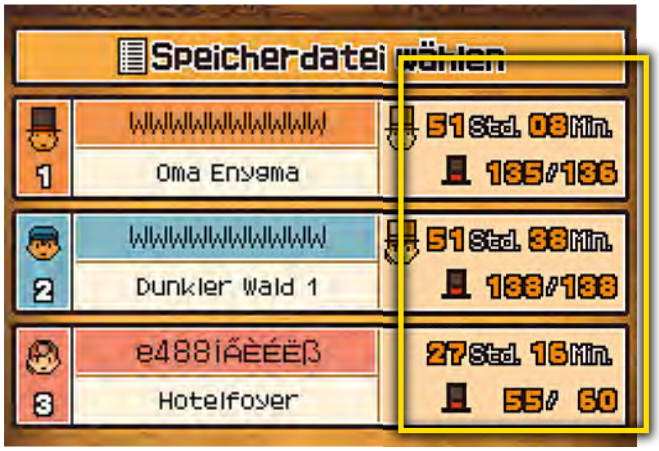
Worum dreht sich diesmal die Story des Spiels?
Professor Layton ist schockiert: Sein Mentor Dr. Schrader wurde ermordet. Anscheinend forschte er nach dem Verbleib der legendären Schatulle der Pandora, die angeblich den Tod in sich trägt. Doch was ist passiert? Die Suche führt den Professor und seinen Assistenten Luke an Bord eines Luxuszugs. Doch die Reise verläuft mit Hindernissen und bald entdeckt ihr ein riesiges Geheimnis.

Wie hoch fällt die durchschnittliche Spielzeit aus?
Um das Abenteuer einfach nur bis zum Ende durchzuspielen und den Abspann anzuschauen, sind etwa 12 Stunden nötig. Diese Zeit schließt aber noch längst nicht alle Rätsel ein. Wer auf ein komplettes Spielprofil Wert legt und darüber hinaus möglichst viele Pikarats verdienen möchte, ist locker die doppelte Stundenzahl beschäftigt. Aber Vorsicht: Gegen Ende werden die Rätsel deutlich fordernder!

Ich habe gehört, man kann sich Rätsel aus dem Internet laden?
Wie bereits beim ersten Teil setzt Nintendo auch diesmal auf zusätzliche via Wi-Fi Connection herunterladbare Rätsel. 33 Wochen lang nach dem Erscheinen des Spiels wird jede Woche eine Denksportaufgabe nachgereicht – diese zählen allerdings nicht zum regulären Umfang und werden vielmehr einfach nur zum Spaß angeboten. Auch Hinweise zum Lösen der Rätsel lassen sich online freischalten.

TEST-TRANSPARENZ

Professor Layton und die Schatulle der Pandora wird von vielen Fans sehnlich erwartet. Um es so umfassend wie möglich zu beleuchten, besorgten wir uns die US-Version des Spiels und ließen das Spiel innerhalb der Redaktion reihum gehen, weil man mit vereinten Kräften am besten zur Lösung der 150 Rätsel gelangt. So verschaffte sich jeder Redakteur einen fundierten Eindruck vom Spiel. Weil die Qualität der deutschen Umsetzung genauso maßgeblich in unsere Gesamtwertung einfließen muss, luden wir Nintendo zusätzlich für einen ganzen Tag in die Redaktion ein, um uns die vollständig lokalisierte Version zeigen zu lassen. Dank eines komplett freigespielten Spielstands konnten wir mühelos in alle Levels und Rätsel reinspielen und bieten euch somit den wohl umfangreichsten **Layton**-Test Deutschlands! ■



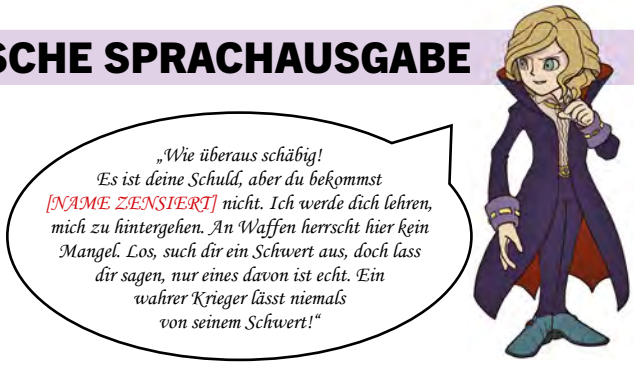
VIELE ALTE BEKANNTE

Kennt ihr noch den Touristen aus dem ersten **Layton**-Spiel, der sich dauernd irgendwohin verirrte? Oder die Rätselhexe mitsamt ihrem magischen Haus, die alle Rätsel gesammelt hat, die ihr im Verlauf des Abenteuers verpasst habt? Dann könnt ihr euch auf ein Wiedersehen freuen! Beide werdet ihr auch im zweiten **Layton**-Spiel treffen. Selbstverständlich ist auch der grummelige Inspektor Chelmey wieder mit von der Partie. Wer sich an das erste Spiel erinnert, weiß, dass sich darin das böse Genie Don Paolo als Chelmey ausgegeben hat. Umso witziger macht das die Szene gleich zu Beginn des neuen Teils, in der Luke beim Treffen mit dem Inspektor glaubt, wieder Don Paolo in Verkleidung vor sich zu haben. Natürlich versucht er sofort, ihm die Maske vom Gesicht zu ziehen – eine der witzigsten Szenen des Spiels! Und damit ist noch nicht Schluss! Auch Flora hat in **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** eine wichtige Rolle und außerdem … aber halt! Es ist vielleicht besser, wenn wir uns bei dem Thema etwas zügeln. Schließlich wollen wir euch nicht die Überraschung verderben. Auf jeden Fall können wir Kennern des ersten Spiels versichern, dass sie einige Dinge wiedererkennen werden. Es ist nicht nötig, Teil eins gespielt zu haben, um das Spiel zu genießen. Aber **Die Schatulle der Pandora** knüpft da an, wo **Das Geheimnisvolle Dorf** aufhörte und das finden wir schön. Die **Layton**-Reihe ist schließlich im Grunde eine Puzzle-Sammlung. Dass sie überhaupt eine clevere Story hat, ist bemerkenswert. Dass sich die Geschichte auch konsequent von Spiel zu Spiel fortsetzt, ist umso besser. Wir sind gespannt, welche alten Bekannten wir im dritten Teil treffen werden. ■

„DAS GEHEIMNIS DER SCHATULLE WIRD EUCH KEINE RUHE LASSEN, BIS IHR DAHINTER GEKOMMEN SEID!“

GUTE DEUTSCHE SPRACHAUSGABE

Wie hervorragend Nintendo die verschiedenen Akzente und Dialekte ins Deutsche übertrug, zeigt sich nicht nur an ihrer exzellenten Vertonung, sondern auch an den sehr stilvoll formulierten, hochwertigen Bildschirmtexten. Wir liefern eine kleine Kostprobe. ■



SCHLÜSSIGE, SPANNENDE STORY

Das Konzept jedes **Professor-Layton**-Spiels ist einfach und genial: Ein riesiger Haufen cleverer Puzzles wird durch eine spannende Adventure-Story zusammengehalten. Zehn große Geheimnisse gilt es in jedem Spiel zu lüften. Doch im ersten Teil merkte man dem Spiel an, dass die Rätsel Vorrang hatten. Die Story wirkte daher manchmal arg konstruiert und Gespräche wie „Schau Luke, das erinnert mich an ein Puzzle, das ich kenne!“ gab es zuhauf. **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** macht es schon deutlich besser. Weitaus mehr Puzzles als zuvor sind sinvoll in die Story eingearbeitet. Luke und Layton müssen beispielsweise Puzzles lösen, um in einem dunklen Wald den Weg zu finden, um Aufzüge zu reparieren oder Schlösser zu knacken. Es gibt zwar immer noch einige Rätsel, die etwas aufgezwungen wirken, doch das Spielerlebnis ist weitaus runder. Hinzu kommt, dass die Geschichte diesmal wirklich spannend erzählt wird und voller Wendungen steckt. Was es mit der geheimnisvollen Schatulle auf sich hat, wird euch keine Ruhe lassen, bis ihr hinter ihr Geheimnis gekommen seid. ■

1A RÄTSEL-QUALITÄT

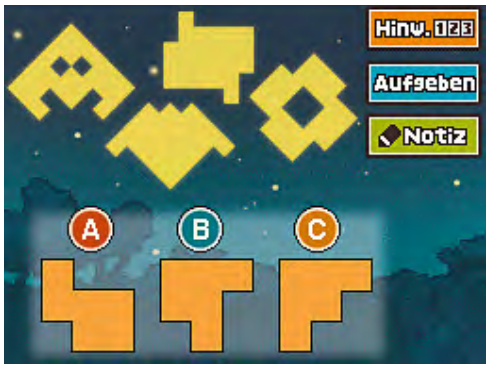
Was ist eigentlich das Besondere an Professor Layton? Die Rätsel! Wir haben zur Veranschaulichung sechs Kopfnüsse zum Selbstknobeln für euch ausgewählt!

DES DOKTORS WOHNUNG Finde Dr. Schraders Fenster durch die Hinweise in seinem Brief: „Morgens erwachte ich oft zum sanften Klang von Musik aus einer nahegelegenen Wohnung. Ich blicke aus dem Fenster auf eine Flagge, die vor dem Fenster flattert, schlürfe meinen heißen Tee und genieße die Morgensonne auf meinem Gesicht. Den Sonnenaufgang kann man nur noch von wenigen Wohnungen Londons aus sehen."

AUF SPURENSUCHE Die Fenster im achten Stock, die Tür von innen fest verschlossen! Dieser Tatort gibt Luke und Professor Layton Rätsel auf. Lediglich ein kleines, verdächtiges Detail gibt einen Hinweis darauf, wie der mysteriöse Mörder den Tatort verlassen konnte. Sieh dich auf diesem Bild um und finde das winzige Detail. Also: Wie konnte der Einbrecher flüchten? Es gibt ein Detail, das nicht ganz in die Szene passt. Seht ihr es?

KÖNIG PROTZ In einem weit, weit entfernten Land gibt es einen prahlerischen König, der jeden noch so überflüssigen Firlefanz sammelt und stolz zur Schau stellt. Seinen Untertanen ist es untersagt, einen neuen Artikel früher zu kaufen als einen Monat, nachdem der König ihn erworben hat. Erst dann gibt er das Objekt zum Verkauf frei. Nach seiner jüngsten Einkaufstour befiehlt der Monarch allen Untertanen aber plötzlich, sich sofort das gleiche Objekt zu kaufen. Welches meint er?

FARBENFRAGE Siehst du, wie dieses Blatt von mehreren Linien in Bereiche unterteilt wird? Du sollst nun das ganze Blatt bunt ausmalen, doch dürfen keine Bereiche derselben Farbe mit den Seiten aufeinander liegen. Du darfst aber dieselbe Farbe für mehrere Bereiche verwenden. Wie viele Farben benötigst du mindestens? Ein Tipp: Mit einem Bleistift kommst du leichter zur Lösung.



UFO-SICHTUNG Am Nachthimmel schweben vier auf den ersten Blick verschiedene Formen, doch jede Form besteht aus vier gleichen Teilen. Mit welchem der unten gezeigten Teile lassen sich alle oberen Formen bilden?

DOSENBALANCE Von einem Baum hängt ein eigenartiges Mobile aus Dosen. Fast alle Dosen sind leer, nur eine einzige ist mit Wasser gefüllt. Finde die volle Dose! Das Gewicht der Seile und der Stöcke kannst du für diese Aufgabe vernachlässigen.

DIE LÖSUNGEN

Des Doktors Wohnung: Dr. Schraders Fenster befindet sich links oben auf dem Bild. Nur hier treffen alle Eigenschaften zu.
Auf Spurensuche: Der Dieb hat sich mithilfe des abgeschnittenen Vorhangstücks aus der Wohnung geschlichen.
König Protz: Das Fernsprechgerät, auch Telefon genannt, ist die richtige Antwort. Denn wie sollte der König sonst jemanden anrufen können, wenn außer ihm niemand anderes so ein Gerät besitzt?
Farbenfrage: Drei Farben sind notwendig.
Dosenbalance: Dose A ist mit Wasser gefüllt. Denn der längste Stock ist links von der Mitte aufgehängt. An beiden Enden dieses Stocks hängen je vier Dosen, aber da der Stock sich nicht nach rechts neigt, müssen die Dosen links insgesamt schwerer sein. An der linken Seite hängen A, B, C und D. Wenn man auf die Zahl der Dosen und ihre Entfernung zu dem Punkt achtet, an dem der Stock aufgehängt ist, muss A ganz klar schwerer sein.
UFO-Sichtung: C ist korrekt.

IM PRINZIP NICHTS NEUES

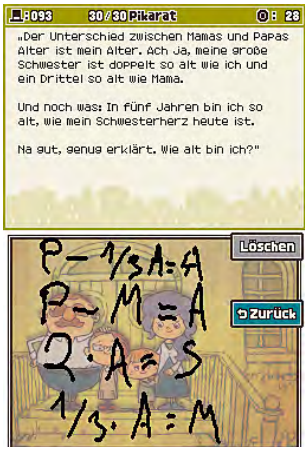
Professor Layton hat einen sehr eigenwilligen Charme und eine Spieldynamik, die dem ersten Teil in beinahe jeder Hinsicht treu geblieben ist. Keine andere Spieleserie der letzten Zeit hielt so sehr an ihrem Gameplay fest wie das Schlaumacher-Adventure von Level-5. Wir verraten euch, nach welchem Muster **Die Schatulle der Pandora** funktioniert:

1. Durch Klicks auf den Touchscreen bestimmt ihr, wohin die Reise geht. Hilfreiche Einblendungen („Gehe nach Nordosten.“) erleichtern die Wegfindung dabei massiv.

2. Auf eurem Trip trefft ihr auf eine Menge skurriler Gestalten. Alle verbindet die Liebe zum Knobeln, denn meist wechseln die Personen ganz spontan das Thema und stellen euch eine knifflige Denkaufgabe. Oder würdet ihr etwa vermuten, dass euch eine zufällig auf der Promenade angetroffene Passantin ein Rätsel stellt, das sie neulich von ihrer Freundin gehört hat?

3. Jedes Rätsel ist fortlaufend nummeriert und trägt jeweils einen Titel. Das Bild unter dieser Spalte zeigt die 93. Kopfnuss namens „Wie alt bin ich?“. Die Anzahl an Pikarats gibt den Schwierigkeitsgrad der Knobelei an. Doch Vorsicht: Je häufiger ihr beim Antworten falsch liegt, umso weniger Pikarat wandern auf euer Konto. Immerhin sinkt der Bonus nach einigen Fehlversuchen nicht mehr.

4. Hilfreich (und neu hinzugekommen) ist die Memo-Funktion: Wer sich die Rätsel nicht gut bildhaft vorstellen kann, trägt beliebige Informationen per Touchpen auf den unteren Bildschirm ein. Zum Beispiel könnt ihr bestimmte Bereiche markieren oder kleinere Rechenaufgaben niederschreiben. ■



INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen

Gesteuert wird ganz intuitiv mit dem Touchpen. Tasten werden nicht benötigt.

SONDERFUNKTIONEN
Keine

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-

ONLINE-FUNKTIONEN
Herunterladen von Rätseln

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Kniffliger als die Rätselseite in der Brigitte!“

Mein Vorurteil › Level-5 hat bestimmt alle guten Ideen aufgebraucht und ihnen fällt nichts Neues mehr ein. Wie bei mir in der Redaktion.

Ich hatte nicht Recht, zumindest beim ersten Vorurteil: **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** offenbart genau dieselbe Rätselqualität, die ich schon am ersten Teil so sehr liebte. Manche Kopfnüsse ähneln sich zwar frappierend, aber bei 150 Rätseln verzeihe ich den Entwicklern die eine oder andere Wiederholung. Am liebsten löse ich übrigens die Textaufgaben – über die kann man nicht nur selbst gehörig grübeln, sondern sie am nächsten Tag auch den Kollegen im Büro stellen. Und gerade die Tatsache, dass wirklich jeder mit Laytons Spurensuche vertraut werden kann, ist der große Trumpf. Anerkennung gebührt auch Nintendo, die sich mit dem ungewöhnlichen Grafikstil auf den europäischen Markt wagten und zu Recht Erfolg damit hatten.

DIE MEINUNG • SANDRA FRIEDRICHS

„Die Rätselsucht hat mich wieder gepackt“

Mein Vorurteil › Der Nachfolger kann nicht so gut sein wie der erste, großartige **Layton**-Teil. Allein 150 neue, ebenso clevere Rätsel zu finden, ist unmöglich!

Ich habe nicht gedacht, dass das zweite **Layton**-Spiel die Klasse des Vorgängers halten kann. Doch ich irrte! Die Rätsel sind abwechslungsreich und um einiges kniffliger als beim ersten Teil. Vor allem die Sprachausgabe hat mich erstaunt, denn in Deutsch hört sich das Spiel wirklich gut an. Ich bleibe aber lieber bei der englischen Sprache, denn sie hat den gewissen **Layton**-Flair. Und eins ist klar: Teil drei muss kommen!

WERTUNGEN

PRO

- 1a Rätselqualität …
- … und das 150 Mal!
- Wirkt wie aus einem Guss
- Gute deutsche Sprachausgabe
- Motiviert bis zum Schluss
- Jetzt mit Memo-Funktion

CONTRA

- Rätsel-Typen wiederholen sich
- Im Prinzip nichts Neues

GRAFIK
8

SOUND
8

STEUERUNG
8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--

So was esse ich zum Frühstück: Kirby kann seine Gegner verspeisen und deren Fähigkeiten übernehmen – oder er spuckt sie einfach wieder aus.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** HAL Laboratories | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. September 2009

KIRBY SUPER STAR ULTRA

Text | Sandra Friedrichs

Dick, rund und rosa – alles, was das Nintendo-Fan-Herz begehrt?

FAQs

Gab es das Spiel nicht schon einmal auf dem SNES?
Ja, es ist sozusagen eine Neuauflage. Dabei wurde der ursprüngliche Stil und der typische **Kirby**-Humor beibehalten, für den DS aber noch einmal aufpoliert. Wer den Titel auf dem SNES mochte, dem wird er auf dem DS sicherlich gefallen.

Welche Neuerungen gibt es für die DS-Fassung?
Neben der aufpolierten 2D-Level-Optik und dem Sound gibt es natürlich einige Neuerungen. Euch erwarten schöne Videosequenzen in 3D, eine gelungene Tastensteuerung und kleine Minispiele für zwischendurch.

Das Spiel sieht viel zu kitschig aus. Ist das immer so bunt?
Geschmackssache: Das Spiel lebt von seiner kitschigen Optik und ist dafür auch bekannt. Könntet ihr euch den fröhlichen Kirby in einer tristen Umgebung vorstellen? Nein, deshalb muss das Spiel so bunt sein.

Kann Kirby mit Marios Jump & Runs mithalten?
Teils, teils. Einerseits bietet **Kirby** alles, was auch **Mario** hat: Viele lustige Stages, Sprung- und Flugeinlagen oder auch fiese Gegner, die ihr besiegen müsst. Leider ist **Kirby** zu einfach, um das Niveau von **Mario** zu halten.

Ist es für Einsteiger geeignet?
Kirby kann als das Einsteigerspiel schlechthin bewertet werden. Wegen des sehr leichten Schwierigkeitsgrades sind Frustmomente praktisch nicht vorhanden. Allerdings bietet das Spiel somit auch keine Herausforderung für Hardcore-Gamer.

Alter Bekannter: König Dedede findet keinen Gefallen daran, dass Kirby die Welt retten möchte, und geht sofort auf ihn los.

Fans des rosa, plüschigen Kirby mussten sich eine lange Zeit gedulden, um erneut ein Abenteuer mit dem dicken Protagonisten spielen zu können. Zwar erwartet euch lediglich eine aufpolierte Spielfassung, doch ist diese Neuauflage überaus gelungen und wird euch bestimmt gefallen.

✪ Klassische Steuerung

Die Entwickler haben den Touchpen-Einsatz nur auf das Hauptmenü und die kleinen Minispiele beschränkt, ansonsten steuert ihr Kirby nur mit den Tasten. Das geht sehr einfach von der Hand und im Nu habt ihr die wichtigsten Kombinationen im Kopf. Mit dem B-Knopf saugt ihr eure Gegner auf und spuckt sie wieder aus. Wollt ihr aber deren Fähigkeiten übernehmen, drückt ihr die Y-Taste und Kirby verwandelt sich. Nun speit er zum Beispiel Feuer oder zieht als Ninja durch die Umgebung. Natürlich kann die pinkfarbene Nintendo-Kugel ihre Fähigkeiten auch wieder abgeben und bringt mit dem erneuten Berühren der Y-Taste den ehemaligen Gegner wieder zum Vorschein. Nun kämpft er computergeneriert oder im Koop-Modus von einem Freund gesteuert an eurer Seite. Hindernisse sind

für Kirby natürlich kein Problem – mit dem A-Knopf springt beziehungsweise fliegt er mit Leichtigkeit über Schluchten hinweg.

⊕ Knuddelige Optik

Die Grafik von **Kirby** ist nicht jedermanns Sache. Kirby hetzt in 2D-Landschaften von Level zu Level und trifft dabei auf genauso niedliche und vor allem bunte Gegner wie er selbst. Die schön inszenierten Bosskämpfe werden mit einem passenden Sound untermalt, doch das Sahnehäubchen des Spiels sind die Videosequenzen. In diesen gelungenen Filmchen werden die unterschiedlichen Geschichten der insgesamt sechs Welten erzählt. In einer müsst ihr zum Beispiel das Essen, das vom verfressenen König Dedede geklaut wurde, wieder zurückbringen oder ihr ihr müsst einfach einen aufmüpfigen Meta Knight in einer anderen Welt vermöbeln. Am Ende eines jeden Abschnitts erwartet euch nicht nur ein etwas härterer Bossgegner, sondern auch eine schöne Endsequenz. Da lohnt sich das Durchspielen!

⊕ Freischaltbare Levels

Die sechs Welten stehen euch natürlich nicht von Anfang an zur Verfügung. Nach und nach schaltet ihr sie frei, genauso wie die Minigames. Diese sind zwar nicht der Bringer, dennoch bieten sie ganz ordentliche Unterhaltung. Die Welten unterteilen sich in verschiedene Stages, die ihr allesamt schaffen müsst, um zum finalen Endboss zu gelangen. Doch passt in den Stages auf! Es gibt sehr viele Türen, durch die Kirby gehen kann. Manchmal erwarten euch Geschenke wie Level-ups oder neue Energie in Form von Essen, doch nicht selten auch Fallen. Aber nicht verzweifeln, wenn ihr vor verschiedenen Türen steht und nicht wisst, durch welche ihr müsst: Viele Wege führen nach Rom, also auch zum Ziel. Lasst auf gar keinen Fall eine Tür aus, da sich hinter einer vielleicht sogar ein geheimer Level verstecken könnte!

⊖ Viel zu leicht

Es gibt wohl nur wenige Leute, die noch kein Jump & Run gespielt haben. Für diejenigen ist **Kirby Super Star Ultra** optimal. Mit einer detaillierten Einführung und sehr leichten ersten Levels bekommen auch ungeübte Spielernaturen schnell den Dreh heraus. Doch wo ist die Herausforderung für uns Zocker? Spielt ihr **Kirby** ohne spezielle Fähigkeiten, ist das Spiel etwas schwerer. Ihr müsst bei Endbossen taktisch klug agieren, um euch Gegenstände zu schnappen, die ihr dem Gegner entgegenpfeffern könnt. Doch das fordert euch kaum, wenn ihr bereits Spiele wie **Super Mario** kennt. Noch einfacher wird's, wenn ihr einen Partner zur Seite habt – sei es der Computer oder ein Kumpel im Koop-Modus. Im Nu besiegt ihr jeden Gegner und spaziert quasi durch die ganzen Levels. Ihr schaltet im Laufe der Zeit zwar schwerere Welten frei, doch selbst bei diesen werdet ihr womöglich keine Leben verlieren, sondern mit Leichtigkeit und einem müden Lächeln auf den Lippen sowohl die kleinen Gegner als auch Endbosse besiegen. Das Spiel leidet unter dem geringen Schwierigkeitsgrad. Es hätte ein gelungenes Jump & Run sein können, das zumindest ein wenig die Qualität eines **Mario**-Titels erreicht. So ist es zwar eher etwas für das jüngere Publikum, dennoch kann man es im Großen und Ganzen als ein gutes Spiel bezeichnen – leider eben nur gut und nicht sehr gut. ■

Den Gegner entgegenfliegen: Im Flug kann Kirby die Gegner attackieren und sie mit Leichtigkeit besiegen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG

Einfache Tastensteuerung, nur das Hauptmenü und die Minispiele sind per Touchscreen steuerbar.

SONDERFUNKTIONEN

Keine Sonderfunktionen

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • SANDRA FRIEDRICHS

„Das Spiel fasziniert mich."

Mein Vorurteil › Rosa und fett – Kirby hat mich bislang noch nicht gereizt, warum sollte mich das Spiel umstimmen?

Die bunten Schauplätze und der rosa Protagonist sind an der Grenze zum Kitsch, doch da das Spiel schön inszeniert ist, bin ich trotz der grellen Farben von der Optik begeistert. Leider vermisse ich die Herausforderung, denn nach etwa zehn Stunden ist der Titel durchgespielt. Dieser Kritikpunkt wirkt sich deshalb stark auf die Wertung aus und verhindert so, dass **Kirby Super Star Ultra** die Hit-Auszeichnung erhält.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Tolle Videosequenzen
- ⊕ Schöne Animationen
- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊕ Levels zum Freischalten
- ⊕ Reich an Humor

CONTRA

- ⊖ Zu kurze Spielzeit
- ⊖ Geringer Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	81

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Stylus oder Tasten
SONDERFUNKTIONEN	Kamera, Mikrofon, Rumble Pak
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
PASCAL HARTMANN

„Drogen sind schlecht, M'Kay!"

Mein Vorurteil ▸ Endlich ein Adventure mit ernstem Hintergrund.

Die Knobeleinlagen beschränken sich auf diverse Minispiele, die man in ähnlicher Art und Weise alle schon mal gesehen hat. Vor allem die actionreichen Aufgaben mit Law wiederholen sich zu oft. Dass der junge Mann dann auch noch viel zu cool und gerne mal suizidgefährdet rüberkommt, mag irgendwie nicht so recht zur spannenden Geschichte passen. Die Idee mit den beiden Hauptcharakteren ist dagegen super.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannende Geschichte
- ⊕ Schicke Charakter-Artworks
- ⊕ Rätsel und Action

CONTRA

- ⊖ ... völliges Mittelmaß
- ⊖ Teilweise extrem überzogen
- ⊖ Zu schnell vorbei

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
Siehe Seite 96

DS

Labertasche: Ihr lest euch genretypisch durch einen Haufen von Textfenstern. Sprachausgabe gibt es keine.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Hudson | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 24. September 2009

MIAMI CRISIS

Text | Pascal Hartmann

Kann die Undercover-Story mit der hochkarätigen Konkurrenz, etwa der Phoenix Wright-Serie, mithalten?

Der internationale Drogenhandel ist so gut wie nicht zu stoppen. Nichtsdestotrotz wird weltweit versucht, ihn einzudämmen. **Miami Crisis** nimmt diese Thematik auf. In dem Rätsel/Action-Spiel schlüpft ihr in die Rolle von zwei Kriminal-Beamten, die den Kampf gegen die Verbreitung der Rauschmittel aufnehmen.

⊕ Rätsel und Action

Miami Crisis spielt sich je nach Charakter unterschiedlich. In der Haut der FBI-Agentin Sara Starling stehen Tatort-Untersuchungen und Gespräche auf dem Programm. Ihr klickt euch dazu über die Symbole durch Menüs, die statischen Hintergründe dienen nur zur Zierde. Regelmäßig werden die Textpassagen von Minispielen unterbrochen. Diese sind dann eher strategisch ausgelegt, sodass ihr euer Hirn anstrengen müsst. Doch egal ob Sudokus, DNA-Stränge oder das Eintippen von Passwörtern, die wenigsten Rätsel werden euch vor eine große Herausforderung stellen. Als Law Martin hingegen seid ihr als Maulwurf im Drogen-Kartell unterwegs. Seine Aufgaben laufen deutlich spektakulärer als die seiner Kollegin ab: So müsst ihr wie auf einem Schießstand per Stylus auf eure Gegner tippen, um sie loszuwerden, oder im Auto waghalsige Verfolgungsjagden veranstalten. Die Kommunikation kommt aber natürlich auch bei ihm nicht zu kurz.

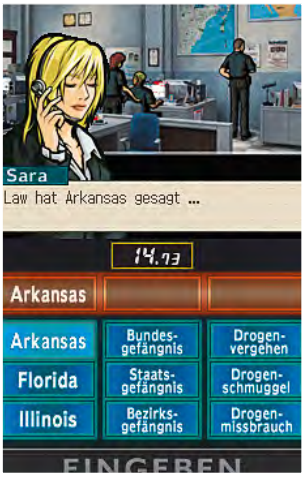
⊕ Verzweigte Story

Das Herzstück des Spiels ist die spannend erzählte Geschichte, die ihr dank der zwei verschiedenen Charaktere auch aus unterschiedlichen Blickwinkeln erlebt. Doch mitten im Spiel verzweigt sich der Handlungsstrang des Öfteren und ihr müsst beschließen, wie Sara und Law die jeweilige Situation angehen sollen. Dabei könnt ihr durchaus eine falsche Wahl treffen, sodass ihr früher als erwartet eines der möglichen Enden präsentiert bekommt. Da diese jedoch oftmals nicht zufriedenstellend sind, gelangt ihr danach zu dem Punkt zurück, an dem ihr euch verkehrt entschieden habt, und bekommt eine neue Chance.

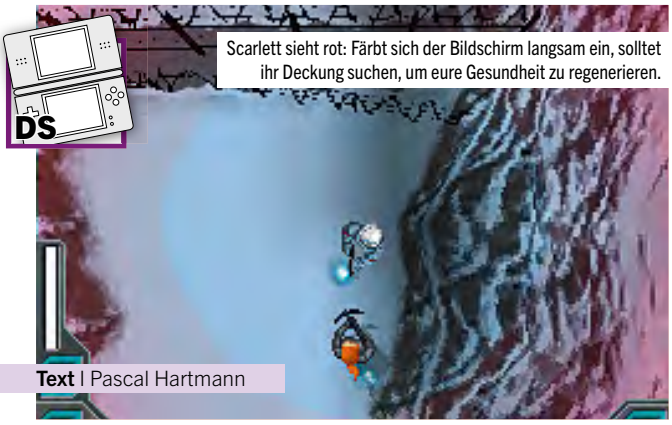
⊖ Zu schnell vorbei

Das alles täuscht jedoch nicht über die teilweise lächerlich überzogenen Dialoge hinweg. Law wirkt dermaßen übertrieben cool und lässig, dass er wenig glaubhaft rüberkommt. Außerdem ist die Spielzeit auch mit den vielen Verzweigungen in der Storyline viel zu gering ausgefallen: In circa fünf Stunden habt ihr den Drogenbaronen das Handwerk gelegt. Wer will, kann die Geschichte danach noch einmal aus den Augen des jeweils anderen spielbaren Protagonisten erleben; viel ändern tut sich dadurch aber nicht, sodass sich das erneute Durchspielen nicht wirklich lohnt. Die Umgebungen sind recht steril, dafür gefallen die Charakter-Artworks umso mehr. Besonders die Mimik der Protagonisten passt jederzeit zur jeweiligen Situation. ■

Leichte Ziele: Gegner erledigt ihr ganz einfach durch Antippen mit dem Stylus.



Wechsel: Sara muss unter anderem Kombinationsaufgaben lösen.



Scarlett sieht rot: Färbt sich der Bildschirm langsam ein, solltet ihr Deckung suchen, um eure Gesundheit zu regenerieren.

Überzahl: Zerstört die Tore in der Umgebung, um den unerschöpflichen Nachschub an Feinden einzudämmen.

Text | Pascal Hartmann

G.I. JOE GEHEIMAUFTRAG COBRA

Ein Lichtblick im Vergleich mit der Wii-Fasung!

Genre: Action | **Entwickler:** EA | **Hersteller:** EA | **Termin:** Erhältlich

Auch in der DS-Version müsst ihr mithilfe der Joes die Welt vor den bösen Machenschaften der COBRA-Organisation beschützen. Dazu ballert ihr euch in der „Von oben"-Sicht nach und nach durch unspektakuläre Levels. Ein großes Ärgernis: Während ihr schießt, könnt ihr euch nicht bewegen. So müsst ihr auch für einen einzelnen Schuss stehen bleiben, was den Spielfluss erheblich bremst. Dafür hat jeder der sechs spielbaren Charaktere andere Waffen und Spezialangriffe zur Verfügung. Während der eintönigen Missionen werdet ihr ständig von Texteinblendungen auf dem Touchscreen unterbrochen und erhaltet neue Aufgaben. Dank der simplen Steuerung und des niedrigen Schwierigkeitsgrades geht das auch sehr einfach vonstatten, recht schnell wird das repetitive Gameplay aber langweilig. Überraschung: das Ganze wird grafisch ganz nett präsentiert. Solltet ihr rein zufällig andere Spieler mit einem **G.I. Joe**-Modul auftreiben können, könnt ihr euch im Multiplayer-Modus gegenseitig beharken. ■

PRO
- ⊕ Ordentliche Grafik
- ⊕ Durchdachte Steuerung

CONTRA
- ⊖ Eintöniges Gameplay
- ⊖ Niedriger Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	68

Menschliche Steinschleuder: Mithilfe eures Acro-Bandes könnt ihr eure Gegner auch als Geschoss bezwingen.

Kein Halt? In Levels, in denen ihr weder schwingen noch hangeln könnt, steht euch das Gleitboard hilfreich zur Verfügung.

Text | Christine Donath

GO! GO! COSMO COPS!

Keine Konkurrenz für Mario, Kirby & Co!

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Noise | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** Erhältlich

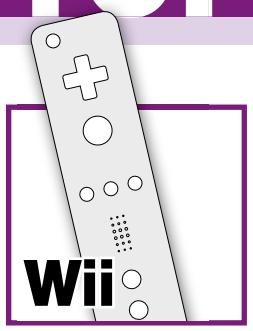
Nein, klassische 2D-Jump&Runs wurden noch nicht für alle Ewigkeiten begraben. Mit **Go! Go! Cosmo Cops!** soll die alte, aber bewährte Tradition fortgeführt werden und zwar gleich in 64 Levels. Im Spiel steuert ihr eines von zwei Mitgliedern der „Galaxy Police", deren Aufgabe darin besteht, den bösartigen Babools das Handwerk zu legen. Mithilfe von Superkräften ist es möglich, zu schwingen, zu hangeln und Spezialattacken auszuführen. Die Levels stellen zwar eine Herausforderung dar, allerdings kann das ständige Klettern und Schwingen in den immer gleich ablaufenden Missionen schnell seinen Reiz verlieren. Vor allem dann, wenn eine Stage keine Abwechslung bietet. Auch die Steuerung ist teilweise hakelig und erfordert viel Übung. Wer allerdings nicht genug bekommen kann, der sollte mit bis zu drei Freunden auch im Versus-Modus via Gamesharing auf Alienjagd gehen oder sein Können im Time-Attack-Modus unter Beweis stellen. ■

PRO
- ⊕ Im Mehrspieler-Modus okay
- ⊕ Nette Grafik

CONTRA
- ⊖ Hakelige Steuerung
- ⊖ Eintöniges Gameplay

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	60

TOPSPIELE DIE BESTEN DER BESTEN



Kaufberatung gefällig? Hier sind die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Wii Sports Resort steigt ein! Glückwunsch: In den Verkaufscharts ganz vorne und nun auch in den Bestenlisten vertreten!

ACTION

1		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega Spielspaß: 83% Knallbunt, effektreich und sauschnell – so kennen wir unseren Lieblings-Igel!
2		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Eidosl | Spielspaß: 83%
3		**No More Heroes** Hersteller: Take 2 | Spielspaß: 81%
4		**Battalion Wars 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81%
5		**Bomberman Land Wii** Hersteller: Konami | Spielspaß: 80%

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92% Links grandioser erster Wii-Auftritt hält seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92%
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90%
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86%
5		**Mushroom Men: Der Sporenkrieg** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 81%

ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85% Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85%
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83%
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80%
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%
3		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79%
4		**Ready 2 Rumble Revolution** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 78%
5		**The King of Fighters: The Orochi Saga** Hersteller: Empire Interactive | Spielspaß: 78%

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Corruption** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Ein Meisterwerk, dem nicht mal Segas The Conduit gefährlich werden konnte!
2		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90%
3		**Call of Duty 3 (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86%
4		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85%
5		**Red Steel** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80%

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87% Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87%
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86%
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Kloonigames | Spielspaß: 86%
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: EA | Spielspaß: 85%

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96% DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96% ab!
2		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87%
3		**Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%
4		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
5		**Lego Star Wars: Die komplette Saga** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: EA Spielspaß: 93% Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's vorerst leider nur in den USA zu kaufen!
2		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93%
3		**Rock Band** Hersteller: EA | Spielspaß: 92%
4		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91%
5		**Guitar Hero Metallica** Hersteller: Activision | Spielspaß: 90%

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**SSX Blur** Hersteller: EA | Spielspaß: 84%
3		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
4		**Need for Speed: Undercover** Hersteller: EA | Spielspaß: 82%
5		**Excite Truck** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81%

ROLLENSPIEL

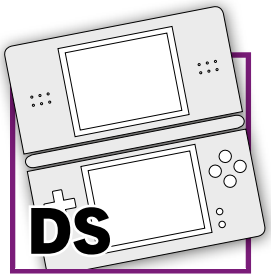
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81%
4		**Pokémon Battle Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78%
5		**Monster Lab** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 77%

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89% Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86%
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 88% Gemeinsam halten Mario & Sonic den Genrethron der Sportspiele!
2		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
3		**Pro Evolution Soccer 2009** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%
4		**Mario Strikers Charged** Hersteller: Atari | Spielspaß: 86%
5		**Wii Sports Resort** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86%



Dragon Quest IX: Dank sagenhaften 90% für die japanische Fassung landet das Rollenspiel in den Top 5 seines Genres!

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93% Das *GTA* für unterwegs bietet Spielspaß auf höchsten Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89%
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86%
4		**Ninja Gaiden Dragon Sword** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Fans kommen um diesen DS-Meilenstein nicht herum!
2		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88%
3		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%
4		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%
5		**Pokémon Ranger** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85% Herrlich innovativer Adventurespaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 84%

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84% Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 74%
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 70%

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95% Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83%
4		**Call of Duty 4: Modern Warfare** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80%

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92% Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
3		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
4		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
5		**Polarium** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89%

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90% Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89%
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87%

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88% Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: *Guitar Hero* rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88%
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87%
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%
5		**Ultimate Band** Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76%

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus.
2		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86%
3		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84%
4		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83%
5		**Need for Speed: ProStreet** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80%

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91% Das neueste Pokémon führt die Bestenliste unangefochten an!
2		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%
3		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%
4		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%
5		**The World Ends With You** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 88%

SIMULATION

1		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Sims á la Nintendo: Ein genial-knuffiges Game mit Langzeitmotivation!
2		**Nintendogs** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Nintendogs: Dalmatiner & Freunde** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
4		**Trauma Center: Under the Knife** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
5		**Die Sims 2: Haustiere** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 81%

STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92% Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
4		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87%
5		**Anno – Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Nur noch ein Punktering und dann eine saubere Landung. Klingt leichter, als es ist. Der Doppeldecker verzieht ganz schön.

Der Raketenrucksack-Level ist dank der Wendigkeit des Fluggeräts eine der einfachen Aufgaben. Der Fallschirmsprung hingegen benötigt viel Training.

PILOTWINGS

Art: Virtual Console **I Genre:** Geschicklichkeit **I Entwickler:** Nintendo **I Plattform:** SNES **I Erstveröffentlichung:** 1991 **I Preis:** 800 Nintendo Points

Text I Christian Schönlein

Nichts ist schöner als fliegen, heißt es. Und **Pilotwings** beweist heute noch, dass an dieser Redewendung durchaus was dran ist. Zwar wirkt die Mode7-3D-Grafik natürlich nicht mehr so beeindruckend wie noch 1990, an Charme hat **Pilotwings** deswegen aber kaum verloren. Und es spielt sich nach wie vor richtig gut! Wenn ihr also schon immer mal den (virtuellen) Pilotenschein machen wolltet, könnt ihr euch hier von vier Instrukteuren im Umgang mit verschiedenen Fluggeräten schulen lassen. Doppeldecker, Fallschirm, Hängegleiter und Raketenrucksack, alles ist dabei. In Minigames lasst ihr euch sogar aus einer Kanone durch die Luft schleudern. Für das flotte Absolvieren oder für genaue Landungen kassiert ihr dabei ordentlich Punkte, durch die ihr neue Lizenzen erhaltet, bis ihr letztendlich als Flieger-Ass an Bord eines Helikopters das Versteck eines Verbrechersyndikats hochgehen lasst. Das passt zwar nicht so recht zum übrigen Konzept des Spiels, aber sei's drum. Fehlt nur noch der N64-Nachfolger im VC-Katalog, der seinerzeit mit der tollen 3D-Optik ebenfalls für Staunen sorgte.

WERTUNG 8 VON 10

Filmfans haben ihn an den Augen erkannt: Auch Martial-Arts-Filmstar Sonny Chiba ist einer der Gastcharaktere in **Revenge of Shinobi**.

Sternenhimmel? Mitnichten! Gegnerische Ninjas und Samurai beharken uns mit allem, was sie haben. Und das hier ist noch eine harmlose Stelle.

THE REVENGE OF SHINOBI

Art: Virtual Console **I Genre:** Action **I Entwickler:** Sega **I Plattform:** Mega Drive **I Erstveröffentlichung:** 1989 **I Preis:** 800 Nintendo Points

Komisch … müssten Ninjas nicht eigentlich blitzschnell sein und im Verborgenen agieren? Der Schattenkrieger aus **Revenge of Shinobi** ist weiß gekleidet, dadurch selbst in dunklen Umgebungen immer gut zu erkennen und obendrein ziemlich gemächlich unterwegs. Kein Wunder, dass der Mega-Drive-Klassiker so schwer ist. Gegnern flink ausweichen? Nix da! Und dennoch funktioniert das Action-Jump&Run auch heute noch exzellent. Die Levels sind durchdacht aufgebaut, der Soundtrack einfach eine Wucht und die Sprites eine Augenweide! Das sollen gerade mal 64 Farben sein? Wow! Als Schmankerl werden Retro-Fans sogar noch mit einigen Gastauftritte von Superhelden wie Spider-Man, Hulk und Batman überrascht. Letzterer musste zwar aufgrund rechtlicher Probleme durch ein Fledermausmonster ersetzt werden, ein Schmunzeln konnten wir uns nicht verkneifen. Für Ninja-Fans und Action-Jump&Run-Profis nur zu empfehlen. Allerdings auch nur denen. Denn wir haben es bereits erwähnt: Der Schwierigkeitsgrad hat's in sich. Weicheier, die nicht in die hohe Schule des Ninja-Daseins eingeführt wurden, beißen sich hier die Zähne aus.

WERTUNG 7 VON 10

Hey, Guybrush! An den neuen Look des Milchbubis muss man sich erst gewöhnen.

Text I Christoph Kraus

TALES OF MONKEY ISLAND #1

Art: WiiWare I **Genre:** Adventure I **Entwickler:** Telltale Games I **Plattform:** - I **Erstveröffentlichung:** - I **Preis:** 1.500 Nintendo Points

Nun ist es also in unserem Wii-Menü gelandet, das erste Kapitel der **Tales of Monkey Island**-Saga. Der Milchbubi-Pirat Guybrush Threepwood versucht darin, seine Herzensdame Elaine aus der Gefangenschaft des fiesen LeChucks zu befreien, was aber misslingt – denn Guybrush mag zwar ein smarter Typ sein, aber was seine Tollpatschigkeit betrifft, steht er auf einer Stufe mit Donald Duck, Mr. Bean und Steve Martin: Beim Versuch, eine Voodoo-Puppe zum Eleminieren seines Erzfeinds zu verwenden, fängt er sich selbst ebendiesen Fluch ein. Dumm gelaufen! Was der Möchtegern-Seemann dann erlebt, kennen Adventure-Freunde schon von den alten PC-Klassikern: Insel erkunden, mit Leuten quatschen, Gegenstände einsammeln und miteinander kombinieren – die typische Adventure-Mixtur eben. Wie tötet man etwa einen Geist, der eh schon tot ist? Klar: Indem man einen Grog-Kessel mit Bonbons anreichert, das Gebräu dadurch zum Sprudeln bringt und dem Typen dann zum Trinken vorsetzt.

Der Feinschliff fehlt

Tales of Monkey Island stammt von denselben Leuten, die schon **Sam & Max** als Episoden-Sammlung auf die Wii brachten – und das merkt man dem Spiel deutlich an, leider nicht im positiven Sinne. Denn beiden Spielen haften zwar dieselben Stärken, aber auch ähnliche Schwächen an. Zwar besticht das Piraten-Adventure mit herrlich sarkastischen Dialogen, gut pointierten Gags und liebevoll gestalteten Charakteren, aber was technisch auf der Wii geboten wird, ist mit einem Wort zu beschreiben: ungeschliffen. Wir verzeihen es, wenn ein Spiel nicht ganz flüssig läuft, gerade weil bei WiiWare-Titeln hohe Restriktionen herrschen. Wenn es aber konstant ruckelt und beim Passieren zweier Bildschirmbereiche fünf Sekunden vergehen, die so wirken, als sei das Spiel eingefriert, zeugt dies nicht gerade von gutem Feinschliff der Entwickler. Ebenso störend: Spielt man nicht mit dem Digikreuz, sondern bewegt man Guybrush mit dem Pointer zum gewünschten Ort, wird dieser direkte Laufmodus beim Eintreffen in ein neues Gebiet wieder deaktiviert. Dazu werden (wie bei der PC-Version) nur englische Texte geboten. **Launch of the Screaming Narwhal** heißt das erste von insgesamt fünf Kapiteln, dann ist die **Tales of Monkey Island**-Saga zu Ende erzählt. Wir sind skeptisch, ob die Fans der Serie bis zum Schluss die Treue halten. Einerseits ist das Debüt zwar inhaltlich geglückt, aber die WiiWare-Fassung muss die technischen Defizite in den Griff bekommen. Viel Zeit bleibt den Entwicklern allerdings nicht mehr, denn Kapitel 2 ist schon im Anmarsch …

Ärgerlich: Schon der Pointer ruckelt auf dem Bildschirm unsauber hin und her.

WERTUNG 7 VON 10

KURZ ERINNERT

PHANTASY STAR

Japanische Rollenspiele wiederholen sich heutzutage immer und immer wieder. Rieko Kodama ging das schon damals in den 80ern auf den Zeiger, weswegen sie mit **Phantasy Star** eine Serie ins Leben rief, die (damals) frei von gängigen Genre-Klischees war. Ein futuristisches Setting, Dungeons aus der Ego-Perspektive, ein außergewöhnliches Kampfsystem und starke, weibliche Hauptfiguren. Das ist besonders für Rollenspiel-Interessierte heute noch lohnenswert, allerdings ist die im VC-Katalog aufgenommene Originalfassung bereits in besseren Umsetzungen erschienen. Dass man auf der Wii zum Beispiel das Spieltempo nicht erhöhen kann, macht gerade das Umherwandern in Städten zur Qual. ck

Art: Virtual Console I Genre: Rollenspiel
Entwickler: Sega I Plattform: Master System
Erstveröffentlichung: 1988
Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

BONSAI BARBER

Achtung, Insider-Wissen: An dieser verrückten Friseur-Simulation haben einige frühere Entwickler von **Donkey Kong Country** und **Perfect Dark** mitgewirkt. Der Qualität von **Bonsai Barber** merkt man dies auch sehr deutlich an: Obwohl es „nur" um die Kahlschur von Karotten, Kirschen und Kohlrüben geht, macht das Haarstyling der etwas anderen Art überraschend viel Spaß. Gespielt wird naturgemäß mit der Wii-FB, und zwar jeden Tag ein paar Minuten. Denn **Bonsai Barber** ist ähnlich wie **Animal Crossing** darauf ausgelegt, dass ihr regelmäßig, aber dafür eher kurz, ins Spiel zurückkommt. Wer diese Art der Spielspaß-Häppchen mag, macht beim Download nichts verkehrt. ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Zoonami I Plattform: -
Erstveröffentlichung: -
Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite XX

IMPORT-TEST JAPAN

Laschoking ist der Dorfälteste und entsendet euch zur Erkundung. Man beachte den verniedlichten Grafikstil.

Weiter geht's: Dieses Stockwerk ist nun geschafft, auf ins nächste! Das wiederholt ihr bis zur Spitze.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Chun Soft | **Hersteller:** Nintendo | **Preis:** 1.200 Nintendo Points | **Termin:** Erhältlich (Japan)

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM FEUER/STURM/LICHT

Text | Christoph Kraus

Nach der Erkundung ist vor der Erkundung: Geht dem Pokémon-Team nicht langsam die Puste aus?

FAQs?!

Schon wieder ein Mystery-Dungeon-Teil? Was ist neu?
Die größte Neuerung ist die Plattform: Nach vier Versionen für Game Boy Advance und DS kommt die Serie erstmals auf die Wii – allerdings nicht als normale Box, sondern als WiiWare-Download. Das Spiel ist bislang nur in Japan für 1.200 Nintendo Points zu haben. Das entspricht 12 Euro.

Was unterscheidet die drei angebotenen Editionen?
Natürlich die Pokémon: In **Erkundungsteam Feuer**, **Sturm** und **Licht** stehen jeweils neun verschiedene Start-Pokémon zur Auswahl. Naturgemäß unterscheiden sie sich hinsichtlich ihrer Elementklasse. In der Licht-Edition gibt es zum Beispiel nur Elektro-Pokémon, in der Feuer-Variante nur Feuer-Monster.

Bleibt das Spielkonzept identisch zu den Vorgängern?
Ja, das Gameplay ist bis auf die polygonale Level-Darstellung unverändert geblieben. Immer noch lauft ihr durch zufallsgenerierte Tempel, kämpft in Echtzeit gegen fremde Pokémon und sucht den jeweiligen Ausgang. Das ist zwar bewährt, aber langsam macht uns das Konzept nicht mehr so wirklich an …

Und wie steuert man das neue Pokémon Mystery Dungeon?
Wer es traditionell mag, kann die Erkundungsteams wie gewohnt mit dem DS manövrieren. Innerhalb von zehn Sekunden stellt man einfach eine drahtlose Verbindung zwischen Wii und DS her. Alternativ ist auch das Spielen mit Wii-FB, Nunchuk, Classic- oder GameCube-Controller möglich.

Das Spiel gibt's bislang ausschließlich in Japan. Wann kommt es zu uns?
Obwohl Nintendo das Spiel noch nicht explizit für Europa angekündigt hat, ist absehbar, dass es spätestens bis Frühjahr 2010 auch zu uns kommt. Grund für die Verzögerung ist der komplexe Lokalisierungsprozess bei Pokémon-Titeln. Den Titel haben wir aus dem Japanischen übersetzt.

Fürs **Mystery Dungeon**-Erkundungsteam ist kein Tempel zu düster, kein Pokémon zu stark und keine Aufgabe zu schwierig – sollte man meinen. Doch mittlerweile besteht die Serie schon aus vier Teilen, der fünfte steht bereits in den Startlöchern. Klar, dass man da bei der Ankündigung der ersten WiiWare-Episode nicht mehr laut „Hurra!" schreit. Wir wollten im Importtest wissen, ob uns Chun Soft eine olle Kamelle vorsetzt oder die japanischen Feuer-, Licht- und Sturm-Editionen tatsächlich eine spielerische und technische Evolution auf die Wii bringen.

✪ Viel Spiel fürs Geld

Trotz kryptischer Bildschirmtexte gestaltet sich das Erstellen eines Spielprofils äußerst simpel – nach ein paar Minuten des Experimentierens haben wir den Dreh raus und finden uns in den japanischen Menüs gut zurecht. Dann kommt der erste Schock: Alle Pokémon tragen riesige Köpfe und sehen verhältnismäßig kitschig aus – kein Wunder, denn die Polygonmodelle und Animationen wurden 1:1 aus **My Pokémon Ranch** (WiiWare) übernommen. Die Levels wirken ebenso bunt und hätten glatt aus einem neuen **Mario Party**-Teil stammen können. Flott drücken wir ein paar Textkästen weg, die den Anschein einer „Die Welt ist böse und ihr müsst in Not geratene Pokémon retten"-Story erwecken. Und schon dürfen wir uns zwei von neun Pokémon aussuchen, erhalten unseren ersten Auftrag und werden ins Abenteuer geschleust: Wir finden uns nun in einem mehrstöckigen Tempel wieder und müssen den Ausgang finden. Was dann passiert, kommt uns aus den Vorgängerspielen nur allzu bekannt vor: Wir laufen ein paar Runden planlos in der Gegend herum, setzen uns in Ein-Tasten-Kämpfen gegen fremde Pokémon zur Wehr, sammeln hin und wieder ein Item und arbeiten

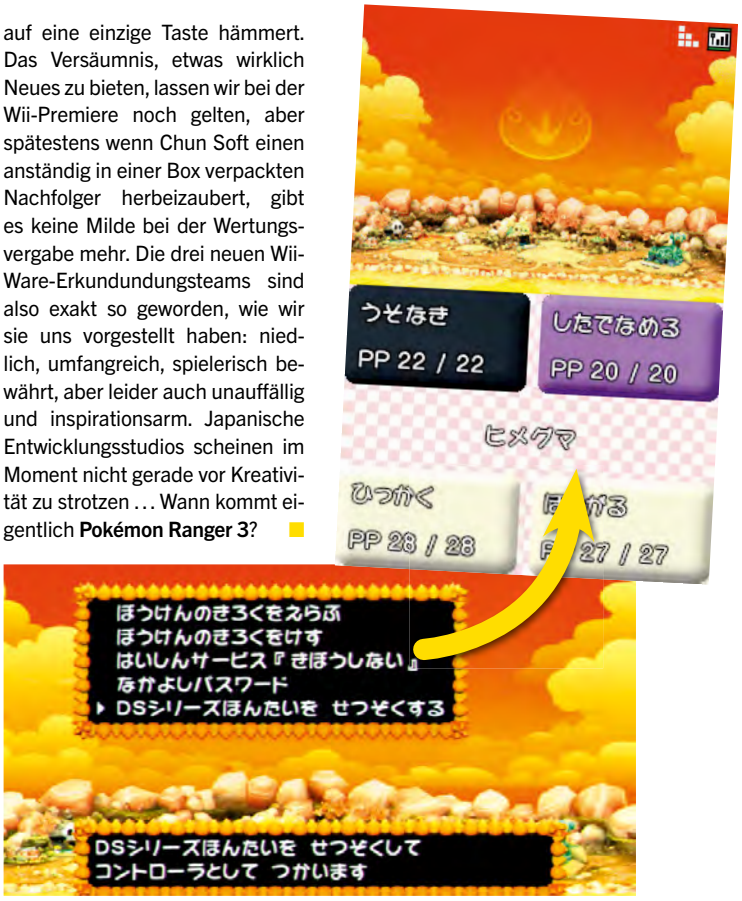
uns Stück für Stück nach oben zur Spitze des Tempels vor. Nach erfolgreicher Bewältigung aller Etagen sind wir raus – und haben das Kapitel geschafft! Dieses Prinzip wiederholt sich im Spiel mehrfach – und das ist auch gut so, denn die Spielzeit wird schon allein durch die zufallsgenerierten Levels nach oben getrieben. Zwar ist die Monsterauswahl mit lediglich neun Monstern pro Edition nicht allzu groß ausgefallen, aber für 1.200 Nintendo Points (das entspricht 12 Euro) wird viel Spiel fürs Geld geboten.

⊕ Vielfältige Steuerung

Schon beim Herunterladen des Action-Adventures stachen uns die zahlreichen Kontrollvarianten ins Auge. Wir haben alle der Reihe nach ausprobiert und einen klaren Verlierer ermittelt: Die Steuerung mit Wii-FB taugt aufgrund der vertikalen Halteposition – das Digikreuz zeigt in Richtung Fernseher – überhaupt nicht. Wir hätten uns gewünscht, im NES-Stil zu zocken, aber Chun Soft hat es versäumt, diese naheliegende Steueroption zu integrieren. Stattdessen kann man selbst GameCube- und Classic-Controller verwenden. Vorteilhaft: Hier ist sowohl die Steuerung mit Steuerkreuz als auch mit Analogstick möglich. Wer mit dem Steuerkreuz spielt, ist mit dem Classic-Controller sogar einen Tick besser bedient, weil hier das Bedienelement etwas größer ausgefallen ist. Gut gelöst ist auch die Kombination aus Wii-FB und Nunchuk. Und wer einen DS zur Hand hat, baut innerhalb von zehn Sekunden eine Verbindung mit der Wii-Konsole auf und kann so ganz komfortabel zocken – inklusive Attacken-Menü auf dem Touchscreen. Eine durchdachte Funktion! So muss man sich auch nicht umgewöhnen, wenn man seine Monster auf dem großen Bildschirm umherscheucht.

⊖ Das Gleiche wie immer

Man könnte dem WiiWare-Debüt der **Mystery Dungeon**-Reihe einen uninspirierten Grafikstil unterstellen, aber das wäre unfair – schließlich handelt es sich nur um ein Download-Spiel. Viel schwerer ins Gewicht fallen dagegen die spielerischen Defizite: So sehen sich die zufällig erstellten Levels viel zu ähnlich und auch die Kämpfe gestalten sich nicht allzu prickelnd, da man immer nur ausweicht und auf eine einzige Taste hämmert. Das Versäumnis, etwas wirklich Neues zu bieten, lassen wir bei der Wii-Premiere noch gelten, aber spätestens wenn Chun Soft einen anständig in einer Box verpackten Nachfolger herbeizaubert, gibt es keine Milde bei der Wertungsvergabe mehr. Die drei neuen Wii-Ware-Erkundungsteams sind also exakt so geworden, wie wir sie uns vorgestellt haben: niedlich, umfangreich, spielerisch bewährt, aber leider auch unauffällig und inspirationsarm. Japanische Entwicklungsstudios scheinen im Moment nicht gerade vor Kreativität zu strotzen … Wann kommt eigentlich **Pokémon Ranger 3**?



Vernetzt: Innerhalb von zehn Sekunden nutzt ihr den DS als Controller fürs Wii-Abenteuer. Gesteuert wird übers Digikreuz, der Touchscreen enthält Zusatz-Infos.

INFOS ZUM SPIEL

WiiWare

DATEN	
PREIS	1.200 Nintendo Points
SPRACHBARRIERE	Mittel
SPRACHE/TEXT	–/Japanisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller, DS
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	Tauschen

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Das kenn ich doch schon alles!“

Mein Vorurteil › Na super, jetzt werden die Figuren aus Pokémon Ranch einfach recycelt. Das Spiel ist sicher genauso: Resteverwertung.

Ich werde mit **Mystery Dungeon** nicht warm. Das Tempeldesign ist mir zu lieblos, weil die Levels automatisch nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt werden und sich somit stark ähneln. Auch die hässliche Renn-Animation wirkt im Jahre 2009 schlichtweg deplatziert. Der Spielablauf ist auch nicht gerade der spannendste: Ich watschle mit meinen Pokémon durch die Levels und kloppe mich mit Artgenossen. Gesteuert wird zwar in Echtzeit, aber die Kämpfe laufen praktisch von selbst ab – da habe ich kaum Einflussmöglichkeiten außer „Draufhauen“. Dafür funktioniert die Steuerung mit dem DS als Alternativ-Controller überraschend gut. Ansonsten hatte ich mit meiner Einschätzung Recht: So richtig neu ist nichts.

DIE MEINUNG • SANDRA FRIEDRICHS

„Pokémon ist und bleibt toll“

Mein Vorurteil › Knuddelige Optik, kitschige Story – das kann auf Dauer garantiert nicht unterhalten. Mystery Dungeon hat die beste Zeit hinter sich.

Der Charme der bisherigen **Pokémon Mystery Dungeon**-Spiele wurde wegen der süßen 3D-Optik ein Stückchen optimiert und auch die geheimnisvolle Geschichte zog mich erstaunlicherweise wieder in den Bann. Für mich reicht aber eine Version des WiiWare-Abenteuers aus, um mich von den Pokémon verzaubern zu lassen, denn durch die Tausch-Funktion kommt man sowieso an alle Monster ran.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Viel Spiel fürs Geld
- ⊕ Vielfältige Steuerung
- ⊕ Grafikstil jetzt in 3D
- ⊕ Gute DS-Einbindung
- ⊕ Zufallsgenerierte Levels, …

CONTRA

- ⊖ … die sich aber stark ähneln
- ⊖ Das Gleiche wie immer
- ⊖ Schlechte Animationen

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

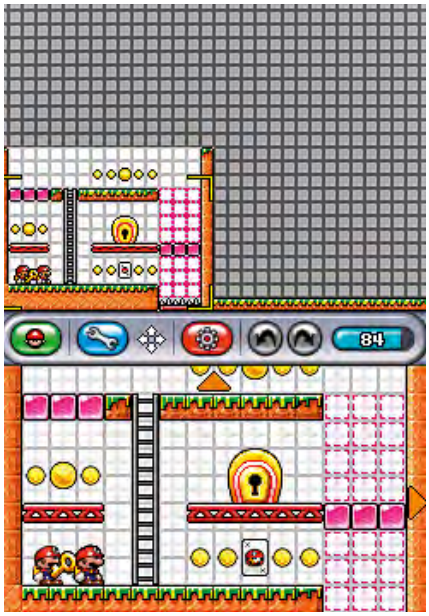
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

DSi KANÄLE FÜR EUCH ANGESPIELT

Die Rubrik für den schnellen Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Nieder mit dem Affen: Der DK-Level ist jeweils nach acht bewältigten Levels dran.

Niedlich: Die knuffigen Figuren machen richtig Lust auf ein durchweg zweidimensionales Mario-Hüpfspiel!



Fetter Bonus: Dass Nintendo sogar den Level-Baukasten integriert hat, ist beachtlich.

Text I Christoph Kraus

MARIO VS. DONKEY KONG: DIE RÜCKKEHR DER MINI-MARIOS!

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 800 Nintendo Points

Dieser Zehn-Euro-Download könnte doch glatt als Vollpreistitel durchgehen!

Zuerst die schlechte Nachricht: Als wir **Die Rückkehr der Mini-Marios!** testeten, spielten wir ein Drittel des Spiels innerhalb von zwanzig Minuten durch. Jetzt aber die frohe Kunde: Was danach kommt, hat das Prädikat „knifflig“ wirklich verdient. Sowieso ist der dritte Teil der GBA- und DS-Serie für DSiWare geradezu prädestiniert: Ein Level lässt sich mal eben zwischendurch spielen, man findet sich schnell wieder rein und umfangreich ist es noch dazu. Denn um in den sechs Welten (mit jeweils zehn Kapiteln) alle Münzen, Embleme und Sterne zu sammeln, geht einiges an Zeit drauf. Hinzu kommt die Levelbaustelle, wo man nach Gutdünken bis zu 140 eigene Räume kreiert und dann via Wi-Fi-Connection und Freundescode mit seinen (maximal 60 speicherbaren) Online-Freunden tauscht. Auch an einen Gastmodus, in dem der Spielfortschritt nicht gesichert wird, hat Nintendo gedacht. Für 800 Nintendo Points ist **Mario vs. Donkey Kong** noch dazu ein echtes Schnäppchen! Dass die Video-Animationen sowie einige Level-Fragmente aus den Vorgängern übernommen wurden, wird Kenner der Vorgänger wohl stören.

WERTUNG 8 VON 10

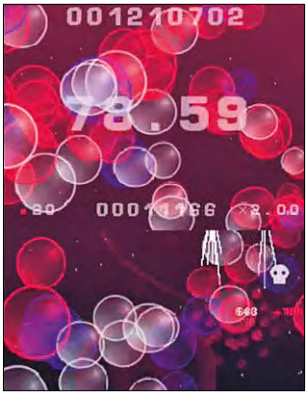
POP + SOLO

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Nnooo I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points

Von Wii auf DS: Funktioniert der Knobelspaß immer noch?

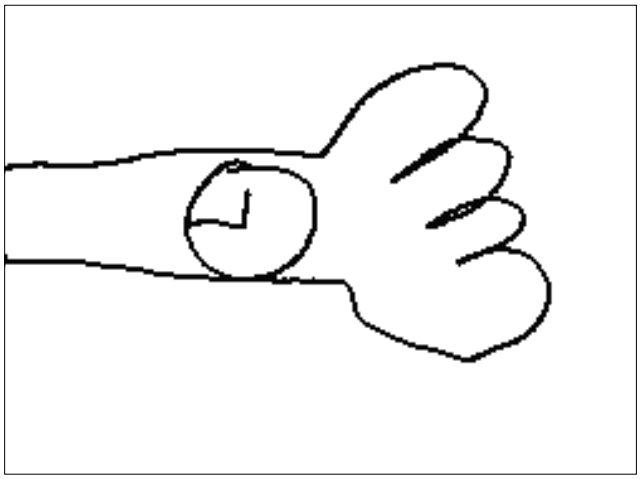
Im WiiWare-Shop gibt es Pop schon vom Eröffnungstag an. Die DSi-Umsetzung hat ein paar Monate gedauert, setzt aber auf dasselbe Spielprinzip: Mit dem Touchpen lasst ihr der Reihe nach jede Menge Luftblasen platzen und löst somit punktebringende Kettenreaktionen aus. Die vom Entwickler versprochenen „Bosskämpfe“ klingen auf dem Papier zwar richtig pompös, aber letztlich sind sie auch nur eine Abwandlung des regulären Gameplays. Gab es in der Wii-Version lediglich vier Spielmodi, hat sich die Anzahl auf dem DSi glatt verdoppelt. Dennoch: Vom Hocker gehauen hat uns **Pop + Solo** dann doch nicht – dazu hätte Nnooo wesentlich mehr Feinheiten ins Spiel integrieren müssen. So bleibt's nur eine Knobelei unter vielen.

WERTUNG 6 VON 10



Einmal ge-Pop-t, nie mehr gestoppt? Acht Modi sind eine ganze Menge.

Genial einfach: Die Benutzerführung ist grandios und rasch verinnerlicht.



Hohe Lernkurve: Mit der Zeit lernt man Tricks, um noch bessere Videos zu erstellen.

Text I Christoph Kraus

FLIPNOTE STUDIO

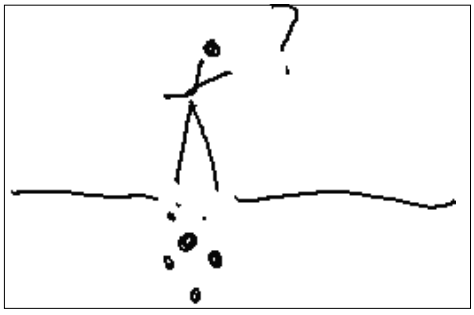
Genre: Anwendung I **Entwickler:** Nintendo, Hatena I
Termin: Erhältlich I **Preis:** Kostenlos

Hier kommt der perfekte Daumenkino-Editor und er ist auch noch gratis!

Was passiert, wenn Nintendo einen kreativen Daumenkino-Baukasten im DSiWare-Shop anbietet und Christoph auf den Test angesetzt wird? Nichts passiert – zumindest an der Tastatur seines Computers. Die Arbeitsleistung, gemessen an Artikeln pro Tag, sank kurzzeitig sogar rapide. Inzwischen ist die halbe Redaktion mit dem Kurzfilm-Virus infiziert und kann Christophs Begeisterung fürs Erstellen flotter Cartoons voll und ganz verstehen. Was es braucht, ist lediglich ein ansatzweise vorhandenes Talent für gute Kurzgeschichten, solide Zeichenkünste sowie ein paar Grundkenntnisse im Umgang mit dem sehr, sehr einfach zu bedienenden Editor. ■

5 FLOTTE PROFITRICKS

1. Macht häufigen Gebrauch der „Kopieren & Einfügen"-Funktion (klickt dazu oben auf die Filmrolle). Wenn ihr zwei oder drei Einzelbilder immer wieder nacheinander einfügt, spart ihr einiges an Animationszeit. Dieser Trick ist zum Beispiel ideal, wenn ein Strichmännchen spricht und sich der Mund jeweils unterschiedlich bewegen soll. Beispielskizze: Mund auf – Mund zu – Mund auf – Mund zu – Mund auf – etc.
2. Aktiviert in den Einstellungen die unscheinbare Option „Weitere Utensilien". Jetzt könnt ihr Bildbereiche beliebig markieren, woanders einfügen, verkleinern und drehen.
3. Erstellt euch unbedingt ein Profil auf der Webseite flipnote.hatena.com. Dort könnt ihr via DSi sämtliche Filme hochladen und von anderen Benutzern bewerten lassen. Ohne dieses sehr gut umgesetzte Community-Element macht das Kritzeln nur halb so viel Spaß.
4. Profis beginnen mit dem Zeichnen eines Hintergrunds (z. B. einer Waldlandschaft). Dieses Bild kopiert man sich dann hundertfach und fängt erst jetzt an, die Figuren einzufügen. Dadurch wirken die Animationen viel flüssiger, da der Hintergrund nicht immer „wackelt".
5. Und zu guter Letzt: Ignoriert die Fotofunktion. Uns ist es noch nicht gelungen, mit der pixeligen Kamera einen halbwegs ansehnlichen Film zu erstellen.



Selbst wer null Talent fürs Zeichnen hat, muss unbedingt Flipnote Studio herunterladen!

Daumen hoch: Christoph ist ganz begeistert, stört sich aber an der miesen Fotoqualität.

KURZ ERINNERT

PERSONEN-NAHVERKEHRSPLAN BAND 1 & 2 – 2009

Der Titel dieser DSi-Anwendung ist so prickelnd wie ein Besuch beim örtlichen Urologen, doch funktionell gibt es nichts zu meckern: Wer sich für die Bahn- und Flughafennetze von Prag, Berlin, Paris, Rom, London, Amsterdam, Dublin, Madrid, Lissabon und Moskau interessiert (!), bekommt in zwei separaten Downloads exakt das geboten, was er braucht. Das beliebige Einfügen von Schnappschüssen in die Karten sowie ein Quiz runden das Angebot ab. Wer's braucht … to

Termin: Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

SUJI TAISEN: STRATEGIE DER ZAHLEN

Nach etlichen Zahlen- und Blockdrehereien in der Redaktionsküche hat sich unsere anfängliche Vermutung bestätigt: **Suji Taisen** ist ein knallhart-kniffliges Knobelspiel mit trister Fassade, aber einem durchdachten Spielkonzept. Man muss vor seinen Kontrahenten eine vorgegebene Mindestpunktzahl erreichen. Dies geschieht, indem man Steine klug auf dem Spielfeld verteilt und mittels Items modifiziert. Durch geschickte Kombinationen entstehen Kettenreaktionen, die zu hohen Punktzahlen führen. Dank seiner extrem komplexen Spielzüge richtet sich die Zahlenschieberei am ehesten an Akademiker und Mathematiker. Es stammt übrigens von den Machern von **Polarium**. to

Termin: Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

Text | Christoph Kraus

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr hängt an einer bestimmten Stelle in **Another Code R** fest? Ihr wollt Thomas fragen, warum er die Steuerung von **Call of Duty: Modern Warfare** in seiner Vorschau so sehr gelobt hat? Ihr müsst den anderen Usern unbedingt ein selbst erstelltes Video zeigen? Ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials (zum Beispiel das Quiz-Event „5 gegen Kraus“ oder das Bundesliga-Tippspiel), sondern auch viele nerdige Reportagen, beispielsweise über einen verrückten 45-jährigen Typen, der Spiele-Soundtracks mit seiner Hand „pupsen“ kann. Hinzu kommt unser liebenswertes Forum, in dem IMMER was los ist. Werdet ein Teil davon! Eine Auswahl der coolsten Events des Monats stellen wir euch auf diesen zwei Seiten vor.

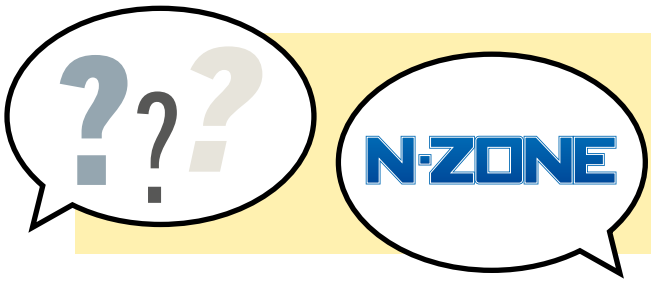
BLOG DES MONATS:
SCHULTER- STATT DAUMENSCHMERZEN

Das Community-Mitglied „daumenschmerzen“ ist eigentlich ein eingesessener PlayStation-3-Zocker. Was passiert, wenn sich ein High-Definition-Spieler übers Wochenende mal die Wii ausleiht, davon berichtet er in seinem Blog: „Ich befinde mich seit einer Woche in einer herrlichen Situation: Urlaub, prächtiges Wetter und die Eltern sind verreist. Was bietet sich da also mehr an, als eine geile Nacht mit einem Kumpel zu machen, den ich ewig nicht mehr gesehen habe? Nein, liebe Leutz, ich rede nicht davon, sondern von Musik, kühlen Getränken, Pizzaservice und … einer Wii! Da ich sie kaum gezockt habe, habe ich meinem Kumpel, der die Konsole gerade gekauft hat, zugestimmt – denn IRGENDWAS muss doch am Wii-Wahn dran sein. Wir haben ein paar schöne Bierchen getrunken – und ab dafür. Wir haben gelacht. Viel. Dabei waren wir grad erst im Menü. Es sah einfach verdammt witzig aus. Er hatte seine Wii-FB in den Flossen, und auf dem Schirm sah man diesen Zeiger wild herumzittern. Ob die Sensorleiste schlecht aufgestellt war, die Biere ihre Wirkung zeigten oder es einfach nur zu Beginn knifflig ist, das Ding zu kontrollieren, wissen wir nicht. Witzig ist es auf jeden Fall gewesen. Na jut, dann haben wir **Wii Sports** angemacht. Uff … Was soll ich sagen? Es war geil! Man kommt auch gut rein mit der Steuerung. Wurde leider nur schnell langweilig. Danach war **Wii Play** dran. Ist das euer Ernst, Nintendo? Neun seichte Minispiele, die so viel Tiefgang bieten wie ein Browsergame? Und trotzdem hatten wir auch hier unseren Spaß. Für 15 Minuten. Das Highlight war jedoch dieser Air-Hockey-Verschnitt. Das hat richtig für Laune gesorgt. Zu guter Letzt war **Mario Party 8** dran. Schon besser. Etwas langatmig, wenn der Gegner würfelt und zwanzig Sonderfelder durchläuft, aber im Großen und Ganzen war es ganz okay für einen Abend. Wir haben währenddessen also gelacht. Ob es am Alkohol lag? Sicherlich. Für eine Partykonsole mal am Wochenende ist die Wii bestimmt nicht übel, doch dafür geb ich keine 250 Euro aus. Zumal ich ja in erster Linie genau solche seichten Minispiele zocken muss, da die Dritthersteller entweder nicht in der Lage oder zu geldgeil sind, um vernünftige Software für den Kasten zu entwickeln. Klar, es gibt auch Games wie **No More Heroes**, **Zelda** und so weiter, aber wie oft hab ich schon gelesen, dass kaum was rauskommt, was man auch mal ernsthaft zocken will? Nintendo hab ich immer geschätzt, aber was die für einen Bock mit der Wii geschossen haben … Treffer versenkt.“ – Aber wir wetten, dass „daumenschmerzen“ früher oder später wieder zum Nintendo-Zocken zurückkommt. Einsätze werden ab sofort entgegengenommen.
www.tinyurl.com/daumenschmerz

DIE ÜBELSTEN KONSOLEN-FÄLSCHUNGEN

Unser Leser Igor Woronkin hat neulich einen unheimlich mysteriösen Fund auf einem Flohmarkt gemacht: Er hat die „Wü“ gesichtet! Dazu schreibt er: „Es ist SEHR offensichtlich ein Plagiat, jedoch konnte ich mich sehr darüber weglachen. Der Flohmarkt war wirklich voll davon. Leider konnte ich nur ein Foto machen, da die Händler sehr gut aufgepasst haben, denn so was ist ja illegal. Auf dem Markt war nur Zubehör der Marke Wü, eine Wü-Konsole konnte ich jedoch nicht finden.“ Wir haben noch viel mehr solcher Plagiate zusammengestellt, u. a. mit Fotos aus privaten Urlauben der Redakteure.
www.tinyurl.com/plagiate

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET



Hier beantworten wir künftig die interessantesten Fragen der Community. Diesmal geht's um die N-ZONE vom letzten Monat:

DRIBBLER SCHREIBT:
Pokémon Herzgold/Seelensilber ist kein bestätigter deutscher Name, die N-ZONE-Leute haben sich den Namen einfach aus der Luft gegriffen. Das Spiel heißt eigentlich **Heartgold/Soulsilver.**

CHRISTOPH ANTWORTET:
Du hast vollkommen Recht, bislang stehen einzig die japanischen Titel fest: **poketto monsutâ hâto gorudo** und **poketto monsutâ souru shirubâ**. Auf Englisch also **Heart Gold** und **Soul Silver**. Und eben weil wir unsere Leser exakt aufklären wollten, haben wir die gewählte Überschrift (**Herzgold-** und **Seelensilber-Edition**) in Form eines Extrakastens erklärt. Inzwischen ist aber jegliche Diskussion überflüssig, denn in einer Pressemitteilung vom 17. August hat Nintendo die finalen deutschen Titel bekanntgegeben: **Pokémon Goldene Edition HeartGold** und **Pokémon Silberne Edition SoulSilver**. Dribbler, dann würde ich mal sagen: Unentschieden – niemand von uns beiden hatte Recht! ;-) Erscheinen werden die Spiele übrigens im Frühjahr 2010.

CYBERBOB SCHREIBT:
Kleiner Tipp zu „N-ZONE wettet, dass ..?“: Wenn man keinen Schwarz-Weiß-Röhren-TV hat, sondern nur einen bunten, kann man einfach das Fernsehbild entsättigen. Das dürfte mit so ziemlich jedem Bildbearbeitungsprogramm gehen. Have Fun! Abgesehen davon ist es eine nette Ausgabe, gedruckt auf dem qualitativ minderwertigsten Papier, das je für ein Print-Magazin genutzt wurde.

CHRISTOPH ANTWORTET:
Bei unserer Wette gebe ich dir Recht, allerdings müsste man auch noch **Super Mario Bros.** besitzen und bis zur Warp-Röhre spielen. Gut, das ist zwar kein großes Problem, aber mal ehrlich: Steht nicht der Spaß-Faktor bei „N-ZONE wettet, dass...?“ im Vordergrund? Zumal man Trickser auch anhand des TV-Geräts identifizieren könnte. Ein Plasma- bzw. 90er-Jahre-Röhrenfernseher wäre nun mal nicht sonderlich glaubhaft ... Was den letzten Punkt betrifft, haben wir eine frohe Kunde für dich und andere Leser: Anlässlich unserer optischen Frischzellenkur haben wir auch die Papierqualität erheblich verbessert. Fühlt sich doch gleich viel griffiger an, oder?

TINGLE SCHREIBT:
Großes Dankeschön für den Bericht über Nintendos alte TV-Werbung, erst letzte Woche ist mir wieder das Bild eingefallen, wie Wario sich vom Eiffelturm (?) zu Mario herunterbeugt und knurrt „Du bist Mario! Du machst das und das!“. Ich hatte den Text nur noch so bruchstückhaft (und mit falschem Namen) im Kopf, aber jetzt hab ich ihn ja wieder lesen können!

CHRISTOPH ANTWORTET:
Nichts zu danken. Seid ihr glücklich, sind auch wir glücklich. ;-)

Zitat des Monats:

„SIND DIE ENTWICKLER ALLE BESOFFEN ODER WAS?“

Unser User „Ganonstadt“ zur Ankündigung des Wii-Spiels **Wheelspin** der Spieleschmeide Bethesda, die zuvor großspurig verkündete, dass die Wii von Billigspielen überschwemmt sei. **Wheelspin** soll die Hardware-Fähigkeiten der Wii angeblich ans Limit bringen.

THE GREAT WALDO SEARCH

Vom ersten Level bis zum Abspann vergehen kaum fünf Minuten. Spaß macht's nicht mal 20 Sekunden lang.

Es gibt Videospielfiguren, deren Abstinenz niemand bemerken würde, wenn nicht zufällig jemand im Kerker der vergessenen Spielhelden nach dem Rechten sehen würde. Fernsehkobold Hugo ist so ein Kandidat – und Walter, der Hauptdarsteller zahlreicher Wimmelbildbücher der frühen Neunziger, ebenfalls. Der erste NES-Auftritt des mies gekleideten Pulloverträgers ist aber NOCH schlechter als sein Klamottenstil. Ziel in jedem der fünf (!) Levels ist es, jeweils die verborgene Schriftrolle und Walter selbst zu finden. Hört sich nicht lustig an? E-X-A-K-T! Die Spielzeit pro Level liegt selbst im Expert-Modus bei weniger als zwei Minuten, weil alle Objekte offensichtlich platziert sind. Und wer sich anstrengt, in allen Gebieten die herumliegenden Uhren zu finden, wird für diese Leistung auch noch bestraft – mit einem Minispiel, in dem ihr mit Walters Hund über den Horizont fliegt und Geldscheine (!) einsammelt.

Wo ist der Spaß?

The Great Waldo Search war vermutlich als harmloses Kinderspielchen konzipiert, scheitert aber ausgerechnet am geringen Anspruch: Selbst Grundschülern ist die Suche nach dem Spazierstock-Typen mit Sicherheit zu käsig. Wer eine Stunde mit dem Spiel verbracht hat, findet die Objekte mühelos im Schlaf.

Christoph meint: „Weckt mich nachts um halb drei – und ich spiele euch **Waldo** durch! Das NES-Debakel funktioniert auf keiner einzigen Ebene: Sound, Grafik und Spieldesign sind durch die Bank mies. Die Erklärung für diese Schlamperei findet sich im Abspann: Es wurde nur von drei Leuten programmiert, vermutlich alles Wochenend-Schnupper-Praktikanten … Im nächsten Heft stellen wir euch den Nachfolger vor: **Where's Waldo?**

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Je mehr DSi-Besitzer es gibt, umso größer wird auch das Interesse an einer Virtual Console für Game-Boy-Spiele. Wir von der N-ZONE rechnen damit, dass Nintendo in den kommenden Monaten eine entsprechende Rubrik im DSi-Shop fest installiert. Vermutlich findet die Ankündigung im Rahmen der herbstlichen Nintendo-Pressekonferenz statt, die in Japan alljährlich Anfang Oktober angesetzt ist.

Kein Gerücht, sondern blanke Wahrheit: Namco Bandai hat jüngst für die Virtual Console Arcade neue 800-Punkte-Titel angekündigt. Von A bis Z sind dies Bakutotsu Kijuutei, Baraduke, Berabouman, Bosconian, Dig Dug, Dig Dug II, Face Off, Finest Hour, Galaga, Galaxian, Grobda, Libble Rabble, Marchen Maze, Namco Quester, New Rally-X, Ordyne, Rolling Thunder 2, Rompers, Tank Force, The Legend of Valkyrie und Toypop. Man darf damit rechnen, dass ein Großteil davon bis Frühjahr 2010 auch nach Deutschland kommt.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Hier kommen die besten und miesesten Hauptmenüs der Nintendo-Geschichte!

↑ SUPER MARIO 64

Es gibt Spiele, deren Menü spannender ist als das eigentliche Abenteuer. Und es gibt Spiele, die schon Spaß machen, noch ehe das Abenteuer beginnt.

↑ LYLAT WARS

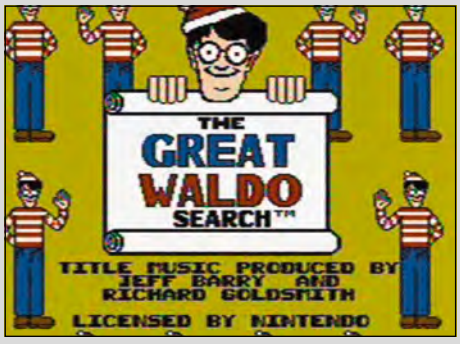
Na gut, die Idee ist nicht neu, aber wir alle lieben Spielereien. In **Lylat Wars** (bzw. **Star Fox 64**, wie das Spiel in der englischen Übersetzung heißt) drehen sich die Köpfe der Crew-Mitglieder immer in die Richtung, in die ihr den Analogstick bewegt. Findet ihr nicht amüsant? Wir schon.

↑ DONKEY KONG COUNTRY

Wer **Donkey Kong Country 3** durchspielt, lernt einen ziemlich von sich überzeugten Affen-Opa kennen: „Pah! Ich hätte das Spiel locker in der halben Zeit durchgezockt!“, lautet sinngemäß seine prahlerische Aussage, die er dem Spieler direkt unter die Nase reibt. Schon im ersten Teil war Cranky der Inbegriff des durchgeknallten Senioren – und davon konnte sich jeder Spieler, der beim Intro nicht gleich den Start-Knopf drückte, überzeugen. Nieder mit dem modernen Ghettoblaster, her mit dem Grammophon! Wenn jemand immer Recht hat, dann sind es zwei Leute: Der Chef … und Cranky!

↓ GEIST

Funktionell gibt es gegen das Menü von **Geist** nichts zu sagen: Es ist praktisch, sieht ordentlich und aufgeräumt aus – und anklicken lassen sich die Schaltflächen auch noch. Super Sache eigentlich, möchte man meinen. Aber welcher von starkem Drogenkonsum verwirrte Kopf hat eigentlich die psychedelischen Farbwechsel integriert? Dadurch wirkt **Geist** eher wie ein Ballerspiel für Hippies als wie ein erstklassiger Science-Fiction-Shooter – da loben wir uns das graue Einerlei von **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** auf dem DS geradezu.



↓ THE GREAT WALDO SEARCH

Wenn man's nicht besser kann, lässt man's am besten ganz. Das gilt auch für Videospiele. Im Fall von **The Great Waldo Search** dachten sich die Entwickler, es sei bestimmt total cool, im Hauptmenü eine Stimme „Where Is Waldo?“ rufen zu lassen. Aber das Ergebnis hört sich so blechern an, dass man eher an eine Konservendose mit Bohneneintopf denkt als an einen Menschen aus Fleisch und Blut. Also: Keine Experimente mehr, bitte! Davon abgesehen ist aber auch der Rest des Menüs schlicht und ergreifend hässlich wie die Nacht!

Tropisches Flair + Zelda-Atmosphäre = StarTropics. Der zweite Teil erschien nur in den USA.

STARTROPICS

NES Das ist genau mein Spiel: Redakteure stellen ihre Retro-Lieblinge vor!

„Argh, bitte nicht! Ey, bloß nicht NOCHMAL von vorn! Das könnt ihr mir nicht antun!“ Wem diese oder ähnliche Worte beim Spielen von **StarTropics** in den Sinn kommen, dem können wir ruhigen Gewissens unser größtes Verständnis signalisieren. Oder anders gesagt: Ihr seid in bester Gesellschaft! Denn ein gewisser Grad an Verzweiflung, der beim Spielen dieser kleinen NES-Perle entsteht, ist vollkommen normal. Das Spiel um einen kleinen Jungen, der mit seinem Jojo durch die Welt zieht, um sich gegen Kampfschnecken und Drachen zu wehren, ist bockschwer, aber auch unheimlich spannend. Die ersten Spielminuten wirken noch so, als hätte Nintendo die Grafik-Engine aus dem ersten **Zelda**-Teil 1:1 übernommen – später folgen noch prickelnde Jump&Run-Abschnitte mit knackigen Schalterrätseln, die man nur durch „Trial and Error“ löst – also durch ständiges Wiederholen ein und desselben Abschnitts, und zwar so lange, bis man alles im Griff hat. **StarTropics** ist heute unter NES-Fans immer noch sehr beliebt – den US-exklusiven Nachfolger **Zoda's Revenge** dagegen kennt kaum mehr jemand. Wir kritisieren Nintendo für die Entscheidung, dass die Serie nicht besser gepflegt und der zweite Teil unter Ausschluss der Öffentlichkeit als allerletztes NES-Spiels veröffentlicht wurde. So ist **StarTropics** ein Kleinod an Spielspaß, das vielleicht einen Tick zu schwierig ausfiel … aber das Herunterladen unbedingt wert ist.

Christoph meint: *„Für mich ist* **StarTropics** *eine richtige Perle, die spielerisch nicht allzu weit vom ersten Zelda entfernt ist. Nur der Charme des mysteriösen Geheimbriefs (der sich in der NES-Spieleverpackung befindet und den man in ein Glas Wasser tauchen muss, um eine versteckte Zahl zu entziffern) ging auf der Virtual Console flöten.*

AUF DEN SPUREN DER NINTENDO-COMICS

Wir blättern in alten Mangas… und entdecken dabei so manche Jugendsünde unserer Nintendo-Stars!

Text I Christoph Kraus

KIRBY

So viel nackte Haut war sonst in keinem anderen Nintendo-Manga zu sehen: In „Kirbys größter Fall“, der in der **Club-Nintendo-Sonderausgabe 3** abgedruckt war, mimt der rosa Knödel einen Detektiv, der eine innige Leidenschaft für blondierte Mädels mit knappen Höschen, schrillen Tops und einem reizenden Auftreten hat. Die Dame heißt auch noch Annette – was, wie ihr unserem Retro-Teil sicher schon entnommen habt, auf eine Mitarbeiterin der Redaktion zurückgeht. Dass Kirby in der 30-seitigen Geschichte auch noch einen Kriminalfall lösen muss, gerät da beinahe zur Nebensache. Etwas plakativ fiel in der letzten Szene lediglich die Botschaft aus, die Kirby in die Sprechblase gelegt wurde: „Wenn ihr genauso tolle Abenteuer erleben wollt wie ich in diesem Comic, dann solltet ihr euch eines meiner kirbycoolen Spiele zulegen! Holt euch Action, Spielspaß und Spannung nach Hause!“

WAVE RACE

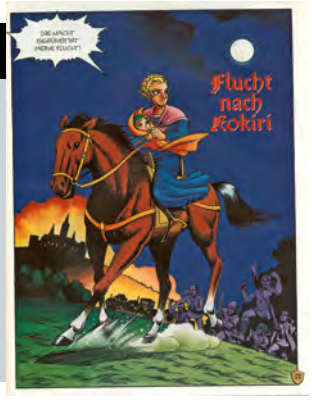
Kaum zu glauben: Selbst zum Jetski-Rennspiel **Wave Race 64** wurde 1997 ein Manga veröffentlicht. In den Hauptrollen: Ayumi Stewart, die 21-jährige Wellenreiterin, und ihre drei männlichen Kollegen Ryota Hayami (18), Dave Mariner (32) und Miles Jeter (24). In der sechsseitigen Story retten die vier so genannten Wave Raiders die Tochter des Bürgermeisters aus den Fängen des geldgierigen Brad Hart, der ein Lösegeld in Höhe von einer Million US-Dollar fordert, um die Geisel freizulassen. Auf der letzten Seite des Mangas legen sich die unerschrockenen Wasserflitzer auch noch mit Water-Bike-Ninjas und einer Riesenkrake an. Dass in einer Sprechblase der Club-Nintendo-typische Gruß „Holerö!“ vorkommt, ist ebenfalls eine Randnotiz wert. Der **Wave Race**-Manga ist weder sonderlich amüsant noch bietet er den Nervenkitzel, den die **Zelda**-Comics auszeichnen. So blieb es bei einer einzigen Folge.

SUPER MARIO

Das Bild belegt eindrucksvoll, dass Nintendo damals von Markenpflege und -beständigkeit noch keinen Schimmer hatte. Anders lässt es sich nicht erklären, dass Mario wie in der Geschichte „Verloren in der Zeit“ als Steinzeitmensch dargestellt wird oder im Comic „Die Nacht des Grauens“ einen Hippie (!) mit Nasenpiercing (!!) spielt, der den Musikantenstadl (!!!) besucht. Dass dabei auch noch munter die Helden und Schauplätze diverser Serien miteinander gekreuzt wurden, würde es heute auch nicht mehr geben. Ein Gastauftritt des **Mega Man**-Schurken Dr. Wily in einem **Mario**-Comic wäre heute genauso unvorstellbar wie die Tatsache, dass unser Lieblings-Klempner in der Geschichte „Die Blume meines Herzens“ auf einen Popstar trifft, der Michael Jackson zum Verwechseln ähnlich sieht … Doch vielleicht war gerade die Narrenfreiheit der früheren Zeichner und Übersetzer der Hauptgrund, dass uns so manche **Super-Mario**-Kurzgeschichte auch heute noch in Erinnerung geblieben ist. Legendär und peinlich zugleich: In „Rummelplatz-Quatsch“ rennt der Nintendo-Star mit Vogelkacke auf dem Kopf herum und wird von Hunden angepinkelt!

THE LEGEND OF ZELDA

Die Seriosität, die bei den **Mario**-Comics in keinster Weise vorhanden war, wurde durch die konservativen, eher spannend inszenierten **Zelda**-Geschichten umso stärker ausgeglichen. Anlässlich der Veröffentlichung von **Ocarina of Time** verteilte Nintendo beispielsweise ein kostenloses Magazin, das ganz nebenbei eine echte Weltpremiere enthielt: Zum ersten Mal in der Geschichte der **Zelda**-Serie wurde das Gesicht von Links Eltern enthüllt! Seine Mutter reitet schon im ersten Bild von „Flucht nach Kokiri“ auf einem Pferd durch die Steppe und hält ihr Neugeborenes liebevoll in der Hand. Weitere Mangas zeigen auch noch Links Vater sowie seine Großmutter. Unpassend jedoch: Die aus den Spielen bekannte Eule reißt einen dümmlichen Kommentar über die Spitzohren von Links Familie. Ansonsten waren die **Zelda**-Comics stets gut gemacht und enthielten auch kaum eine anzügliche Szene.



DIESE SCHWEDIN IST KEIN BISSCHEN RETRO

Hoher Besuch in der N-ZONE-Redaktion: Samus Aran höchstpersönlich schaute bei uns vorbei! Anlässlich unserer **Metroid**-Retro-Reportage (siehe nächste Seite) stellen wir euch Jenni Källberg, die in der extrem originell gemachten Suit steckt, im Steckbrief vor:

STECKBRIEF

Name:	Jenni Källberg
Geburtsdatum:	4. November (das Jahr wollte uns Jenni leider nicht verraten)
Herkunft:	Schweden, Japan
Wohnhaft:	Stockholm, Schweden
Hobbies:	Kunst, Design, Cosplay, Malen, Spielen
Lieblingsspiele:	Zelda, Metroid, Super Mario, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Silent Hill, Soulcalibur, Guitar Hero, Chrono Trigger, Secret of Mana, Super Probotector, …
Lieblingskünstler:	Hyung Tae Kim, Hiroaki Samura
Beruf:	Webmaster, Illustrator, Airbrush-Künstlerin

GEWINNSPIEL:

Wir verlosen drei von Samus „Jenni“ Aran signierte Hefte! Wer am Gewinnspiel teilnehmen möchte, nennt uns einfach eine beliebige prominente Schwedin und schickt seinen Namen per Postkarte an:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Samus Aran
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Auch die Teilnahme über unser Forum ist möglich: Klickt dazu in der Community-Rubrik von www.n-zone.de auf „Meinungen zum Heft“ und dort in den Samus-Aran-Thread. Allen Teilnehmern viel Erfolg! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 13. Oktober 2009.

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR METROID-SAMMLUNG!

Die Metroid-Prime-Teile kennt jeder – aber wer Vollblut-Samus-Fan ist, braucht ALLE Spiele. Wir helfen euch beim Aufbau der Metroid-Retro-Sammlung!

Text | Christoph Kraus

METROID

Voilà: Das ist der Beginn einer prickelnden Videospieler-Romanze!

Plattform: NES | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: R&D1 (Nintendo) | **Hersteller:** Nintendo

Habt ihr gewusst, dass es beim Ur-**Metroid** einen zweiten Schwierigkeitsgrad gibt, wenn man das Spiel einmal komplett durchgespielt hat? Nur die wenigsten dürften das Abenteuer in dieser bockschweren Version allerdings bis zum Ende schaffen, denn **Metroid** ist schon im Normalzustand ein harter Brocken. In der 2D-Ansicht ballert ihr euch mit Samus durch sechs düstere, stark verzweigte Levels, in denen man sich nach spätestens einer Dreiviertelstunde garantiert verläuft. Aber die Komplexität ist nicht etwa einer schlechten Wegführung und miesem Leveldesign geschuldet, sondern der große Trumpf des Spiels: Obwohl es bereits Mitte der Achtzigerjahre von Game-Boy-Erfinder Gumpei Yokoi (1941-1997) und seinem R&D1-Team programmiert wurde, ist **Metroid** ein Lehrstück in Sachen Gameplay und Atmosphäre. Oder besser formuliert: Es war eines. Denn der Zahn der Zeit hat massiv an der Spielbarkeit genagt: Nach heutigem Empfinden unfair verteilte Passwort-Checkpoints und das Fehlen einer Übersichtskarte zerren rasch am Geduldsfaden. Das Spiel ist aus aktueller Sicht nur noch für zwei Arten von Spielern interessant: für solche, die die exzellente Evolution einer Nintendo-Serie miterleben möchten, und für Retro-Fanatiker, welche die Spiele-Gegenwart für ein paar Stunden ausblenden können, um dem Charme eines der besten Action-Adventures der Achtziger erneut zu erliegen. Ihr gehört weder zur einen noch zur anderen Gattung? Dann Finger weg! ■

Der Weg ist das Ziel: Metroid ist extrem verzweigt – aber es gibt keine Karte!

Mit besseren Waffen stellen diese Terror-Drohnen keine Bedrohung mehr dar.

WERTUNG | 6 VON 10

METROID II: RETURN OF SAMUS

Jetzt zeigt Samus auch Mobilspielern, wer die schärfste Weltraumbraut ist.

Plattform: Game Boy | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo

Schon mal versucht, ein Game-Boy-Spiel zu zocken, kurz nachdem ihr euren DS in der Hand hattet? Gut. Dann wisst ihr ja selbst: Das funzt nicht, denn die Schwarz-Weiß-Grafik, der Dudel-Sound und der unvorteilhafte Bildschirm-Spiegeleffekt ersticken jeglichen Spielspaß im Keim. Wer aber einen Super Game Boy sein Eigen nennt, für den ist Samus' zweites Abenteuer auch heute noch ein Durchspielen wert. Trotz leistungsschwacher Hardware hat sich der Benutzerkomfort sogar gegenüber dem NES-Original verbessert: Durch die Speicherfunktion erübrigt sich das Notieren umständlicher Buchstaben- und Ziffernkombinationen, außerdem kann Samus jetzt auch im Springen schießen. Und: Nur im zweiten Teil taucht die **Metroid**-Spezies in ihrer ganzen Breite auf, vom Keimling bis hin zur ausgewachsenen Königin. Als Kritikpunkte haften dem Spiel dagegen der hohe Grad an Linearität und die schon für damalige Verhältnisse schwache Grafik an. So war eine Unterscheidung der einzelnen Boden- und Gegnerarten nur schwer möglich. Mitgedacht: Zur besseren Übersicht verzichteten die Entwickler von Intelligent Systems zumeist auf kachelartige Hintergründe. Spiele wie **Donkey Kong Land III**, wo sich ein winziges, schlecht erkennbares Fass innerhalb einer verwirrenden Dschungellandschaft befand, trieben den Detailwahnsinn später unnötig auf den Höhepunkt. Insofern war **Metroid II** zwar nicht unbedingt hübsch, aber immerhin übersichtlich. Dennoch stehen wir dazu: Es ist und bleibt das unserer Meinung nach schlechteste mobile Samus-Aran-Abenteuer. ■

WERTUNG | 7 VON 10

Mit einem Super Game Boy sieht Metroid II richtig klasse aus, ohne dagegen nicht!

SUPER METROID

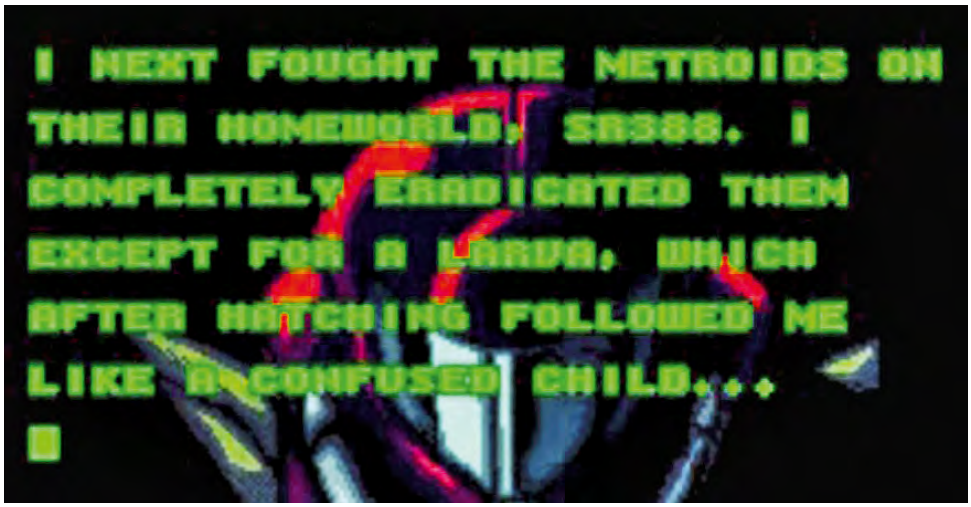
Schweigen, bitte! – – – – – – Dieser Hit hat eine Gedenkminute verdient!

Plattform: SNES, Virtual Console | **Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo

An der Spielzeit liegt es nicht allein, dass **Super Metroid** auch heute noch zu den 16-Bit-Highlights schlechthin zählt. Die Story ist nett, würde aber im Kreativwettbewerb gegen **Zelda: A Link to the Past** und **Secret of Evermore** keinen Blumentopf mehr gewinnen. Welche Faszination geht dann von **Super Metroid** aus? Es ist die Kombination aus perfekter Atmosphäre, einem unglaublich packenden Soundtrack und der optimalen Spielbalance, die jederzeit zum Weiterspielen motiviert, auch wenn man noch so oft an einem dicken Boss hängen bleibt. Die präzise „Immer alles im Griff"-Steuerung macht unsere Liebeserklärung komplett. Und obwohl der SNES-Shooter primär ein Action-Adventure ist, haftet ihm auch ein Rollenspielcharakter an: Mit fortlaufender Spieldauer lernt Samus etliche neue Fähigkeiten hinzu und sammelt bessere Ausrüstung für ihren Raumanzug. Die unfairen Passagen, die es in den 2D-Vorgängern gab, gehören glücklicherweise der Vergangenheit an. So ist der Schwierigkeitsgrad zwar nach wie vor hoch (stellenweise sogar SEHR hoch), aber nie so, dass man sich den Anspruch von Wii Play (das man auch nachts um vier noch locker durchspielen kann) herbeisehnt. Haben wir außerdem schon erwähnt, dass die Atmosphäre so richtig genial ist? Ja? Das kann man gar nicht oft genug sagen. **Super Metroid** ist ab etwa 20 Euro als Original-SNES-Modul zu haben. Wer auch die Verpackung inklusive Spieleberater braucht, muss mindestens das Doppelte löhnen. Es lohnt sich! ■

WERTUNG | 10 VON 10

Ridley rockt: Am Anfang stellt sich Samus dieser scheinbaren Bedrohung. Aber das Vieh macht sich vorzeitig aus dem Staub!



Gänsehaut-Atmosphäre: Super Metroid ist eines der wenigen Spiele, die trotz 16-Bit-Minimalismus richtig Spannung erzeugen.

HABT IHR ALLES?

Acht Spiele umfasst die **Metroid**-Reihe, außerdem das Flipper-Spin-off **Metroid Prime Pinball** sowie ein Remake (denn **Metroid Zero Mission** ist eine Neuauflage des Ur-**Metroid**). Wir listen hier alle Titel der **Metroid**-Serie auf und ihr dürft abstreichen, welche Spiele schon in eurer Sammlung sind. Fotos originalverpackter **Metroid**-Packungen und Fan-Beiträge jeder Art nehmen wir unter der Mail-Adresse redaktion@n-zone.de natürlich gern entgegen.

- ❏ Metroid — NES
- ❏ Metroid II: Return of Samus — Game Boy
- ❏ Super Metroid — SNES
- ❏ Metroid Prime — GameCube
- ❏ Metroid Prime 2: Echoes — GameCube
- ❏ Metroid Prime 3: Corruption — Wii
- ❏ Metroid Prime Pinball — DS
- ❏ Metroid Prime Hunters — DS
- ❏ Metroid Fusion — GBA
- ❏ Metroid Zero Mission — GBA

Und welche Konsolen braucht ihr?
Für ein originalverpacktes NES mit Controller sind heute etwa 50 Euro fällig. Der Kult-Game-Boy ist relativ günstig und je nach Zustand schon für 20 Euro zu haben. Auf Flohmärkten wird auch der GameCube verramscht: Mehr als 30 Euro solltet ihr für die Konsole nicht berappen, denn die letzte unverbindliche Preisempfehlung betrug gerade mal 99 Euro. Für einen Game Boy Advance zahlt ihr in etwa genauso viel. Wichtig ist, dass ihr nicht blindlings kauft, sondern die Augen offenhaltet. Vor allem die herbstlichen Flohmärkte sind eine gute Saison für Schnäppchenjäger!

Geiz-Tipp:
Wer **Metroid Prime** als GameCube-Original besitzt und zudem über ein Game-Boy-Advance-Linkkabel verfügt, kann sich das erste **Metroid** auf den Game Boy Advance „streamen". So spart ihr die 5 Euro, die für den Virtual-Console-Download fällig sind. In Kombination mit **Metroid Fusion** gibt's zudem einen geheimen Raumanzug zum Freispielen. Und wer die Metroid Prime Trilogy kauft, bekommt das NES-Original für lau. Mehr dazu lest ihr in den FAQs zum Test.

DIE ERSTE N-ZONE

Dreimal dürft ihr raten, welcher Nintendo-Star das allererste N-ZONE-Cover der Ausgabe 06/1997 schmückte? Okay, die Frage ist vielleicht etwas zu einfach!

Text | Christoph Kraus

Selbstkritisch: Im Druck fielen die Screenshots der Komplettlösung viel zu dunkel aus.

Witzig: Kirby's Air Ride kam erst mit siebenjähriger Verspätung auf den Markt!

Wie viele N-ZONE-Ausgaben gibt es mittlerweile? Um diese Frage zu beantworten, guckt ihr entweder aufs Cover der aktuellen Ausgabe oder ihr addiert einfach die Wertungen von **Zelda: Ocarina of Time** und **Cruis'n USA**. Alternativ könnt ihr auch die Anzahl der Powersterne hernehmen, die es in **Super Mario 64 DS** zu sammeln gibt. Aber wir verraten es euch: 150 Ausgaben hat Deutschlands dienstältestes Videospielmagazin schon auf dem Buckel, was uns sogar ein klein wenig stolz macht. Doch wie war das eigentlich, als die erste Ausgabe im fränkischen Nürnberg in Druck ging? Lektorin Margit Koch, die inzwischen den Zweitnamen Weiß trägt und seit über einem Jahrzehnt beim N-ZONE-Verlag Computec Media arbeitet, erinnert sich an die Anfänge: „Oh, das ist lange her. Ich weiß noch, dass sich alle schwer reingehängt haben, vor allem Hans Ippisch. Die erste Ausgabe war wie jeder Heft-Launch extrem anstrengend, wir haben mehr als einmal bis spät in die Nacht gearbeitet. Aber als wir das erste Heft dann in der Hand hielten, wussten wir, dass sich die Mühe gelohnt hatte." Und sie ergänzt mit einem Schmunzeln: „Die Leser haben's uns auch gedankt, die scheinen nur auf ein unabhängiges Nintendo-Heft gewartet zu haben."

Den größten Absatz verzeichnete die N-ZONE aber nicht in der Hochzeit der N64-Ära, sondern pikanterweise erst dann, als die Konsole von allen totgeredet wurde: Der Pokémon-Boom sorgte für ungeahnte Auflagenhöhen jenseits der Hunderttausender-Marke. Kein Wunder also, dass der N-ZONE nach dem Jahrtausendwechsel Monat für Monat Sticker, Sammelkarten und Poster mit Pikachu, Glumanda und Co. beilagen. Übrigens, schon gewusst? Seit Heft 10/2001 waren die Pokémon kein einziges Mal mehr als Vollmotiv auf dem Titel präsent – das änderte sich erst mit der zurückliegenden Ausgabe 09/2009 …

Launch ohne Makel?

Das Cover in schlichtem Weiß, der Game Boy nur als anderthalbseitige Extra-Rubrik, die Bilder teilweise viel zu dunkel: Die erste N-ZONE ist nach heutigem Empfinden keineswegs perfekt. In der News-Rubrik finden sich auch einige Aussagen von einst, die im neuen Jahrtausend unfreiwillig komisch wirken. Kostprobe gefällig? „Factor 5 hat mit der Entwicklung von **Turrican 64** begonnen, das erwartungsgemäß mit 3D-Grafik glänzen wird." Dieser News-Schnipsel ist zwar nicht falsch, denn tatsächlich existieren sogar Beta-Screenshots aus einem dreidimensionalen **Turrican**-Ableger. Aber die Action-Saga wurde nach dem SNES-Teil nie mehr auf einer Nintendo-Konsole fortgeführt. Auch die Überschrift „Kirby mit Verspätung" zu **Kirby's Air Ride** ruft heute nur noch ein Schmunzeln hervor – das Spiel erschien erst sieben Jahre später (!) für den GameCube. Doch man sah der ersten Ausgabe bereits an, dass sich die Redaktion um hart recherchierte Fakten bemühte und keine Gerüchte in die Welt streute. Die relativ späte Hefteinführung – die N-ZONE erschien etwa drei Monate nach dem N64-Start in Deutschland – führte auch zu einer sehr hohen Hitdichte im Testteil: **Mario Kart 64** (89% Gesamtwertung), **Super Mario 64** (91%), **Wave Race 64** (86%) und **Star Fox 64** (84%) alle in einem Heft vereint zu sehen, ist überaus erwähnenswert. Und: Getestet hat sie alle Hans Ippisch. Wir sprachen anlässlich des 150. Heftjubiläums mit dem N-ZONE-Papa. ■

N-ZONE: Der am häufigsten in der N-ZONE abgedruckte Entwickler war wohl David „Mister Turok“ Dienstbier, was in erster Linie auf das starke N64-Line-up von Acclaim zurückzuführen war. Wie hast du Dienstbier und andere Entwickler-Größen von einst in Erinnerung?
Hans Ippisch: Damals gab es noch echte Stars unter den Entwicklern wie David Dienstbier, David Perry oder Tommy Tallarico, die auch noch viele Freiheiten hatten – ich erinnere mich an das Fitness-Studio von Iguana, das David Dienstbier offenbar täglich aufsuchte, anders waren seine muskulösen Oberarme nicht zu erklären.

N-ZONE: Was war deiner Meinung nach die größte Luftblase der N64-Geschichte? Welches Spiel wurde also zu Unrecht im großen Stil vorgestellt und hat sich dann als Niete entpuppt?
Hans Ippisch: **Clay Fighter 63 1/3** von Interplay war eine echte Katastrophe, das werde ich nie vergessen.

N-ZONE: In der N-ZONE 6/97 ist dein Name unter fast allen Tests, Vorschauen und Reportagen zu lesen. Wie stressig war die Erstellung der Erstausgabe?
Hans Ippisch: Das war eine tolle Zeit damals. Ich kann mich noch genau daran erinnern, wie ich jede einzelne Seite der finalen Prüfung unterzogen habe, und trotzdem waren die Screenshots der Komplettlösung im Druck dann viel zu dunkel. Es war viel Arbeit, hat sich aber im Nachhinein gelohnt.

N-ZONE: Heute bist du nur noch beratend an der Cover-Gestaltung der N-ZONE beteiligt. Wir als Redakteure würden gern wissen, welche Elemente dir heute im Heft am besten gefallen und was sich deiner Meinung nach verändert hat?
Hans Ippisch: Als Verlagsleiter bin ich heute für alle Zeitschriften von Computec Media zuständig, angefangen bei PC Games über play³ bis hin zu buffed und SFT. Ich lese alle unsere Magazine und bringe mich gerne überall ein, ob Titelseiten, Heftkonzepte oder Heftversionen. An der N-ZONE gefällt mir derzeit die Titelseite besonders, außerdem finde ich die Retro-Rubriken sowie die Einbindung der Leser besonders erwähnenswert.

N-ZONE: Zum Schluss eine kleine Testfrage: Weißt du noch, welche Wertung du Super Mario 64 damals gegeben hast?
Hans Ippisch: Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, dass ich ganz bewusst keine Wertung von 95 % oder mehr gegeben habe, sondern nur knapp über 90 %, obwohl **Super Mario 64** aus meiner Sicht das mit Abstand beste Konsolenspiel damals war. Ich ging davon aus, dass man noch Spielraum nach oben haben muss, was sich dann ja auch als sinnvoll erwiesen hat.

Vielen Dank für das Interview!

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles zur N-ZONE-Historie

+++ „Nintendo 64 – Game Boy – Super Nintendo“: In dieser Reihenfolge wurden die drei damals aktuellen Konsolen auf dem Cover der N-ZONE 06/97 genannt. Die Schlagzeile änderte sich ab Ausgabe 01/99 in „Nintendo 64 – Game Boy – Game Boy Color“. Ab Heft 05/2000 wurde „Pokémon“ als großes Thema ergänzt. Und ab N-ZONE 04/2001 feierten auch Game Boy Advance und GameCube ihr Debüt in der Logo-Leiste. +++ Das am höchsten in der N-ZONE bewertete Retro-Spiel ist **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** mit 97 %. +++ **Robotron 64** wurde mit 28 % am niedrigsten bewertet. +++ Auf einer Sammelkarte in N-ZONE 06/97 ist der N64-Controller noch mit altem Analogstick abgebildet. +++Da in der ersten Ausgabe natürlich noch keine „echten“ Leserbriefe abgedruckt sein konnten, wurden sie von der Redaktion erfunden. Eine Frage stellten zum Beispiel „Rookie & Rascal aus Wissensdurst“. +++

Euer Spieleberater für Wii und DS: **Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …**

Wii SPORTS RESORT

Die Wuhu-Insel steckt voller Geheimnisse – weit mehr, als man anfangs denkt. Wir fassen die 20 besten und verrücktesten Easterreggs zusammen.

TISCHTENNIS

Mit einem Schlappen spielen: Kein Problem … aber erst muss der Champion im Tischtennis besiegt werden. Kein leichtes Unterfangen!

Trick Nummer 1: Wer zwischen Mii-Auswahlmenü und Spielstart die 2-Taste auf der Wii-Fernbedienung gedrückt hält, aktiviert ein 11-Punkte-Match.
Trick Nummer 2: Wer den Tischtennis-Champion besiegt hat (er taucht ab 1.500 Punkten auf) und dann zwischen Mii-Auswahlmenü und Spielstart die 1-Taste auf der Wii-Fernbedienung gedrückt hält, spielt mit einem Schlappen.

GOLF

Trick Nummer 3: Um ohne Bildschirmanzeigen zu spielen, haltet die 2-Taste zwischen Mii-Auswahlmenü und Spielstart gedrückt. Das Spiel wird dadurch beträchtlich schwerer.
Trick Nummer 4: Hier sind wahre Golfkenntnisse gefragt. Wer alle Löcher auf sämtlichen Golfplätzen unter Par schafft, schaltet einen zusätzlichen Kurs frei.

Schier unmöglich: Um einen neuen Kurs zu ergattern, müsst ihr das Golfen und Putten quasi im Schlaf beherrschen. Da ist viel Ausdauer nötig.

BOWLING

Da ist er: Wer die markierten Schalter trifft, wirft alle 100 Pins auf einmal um.

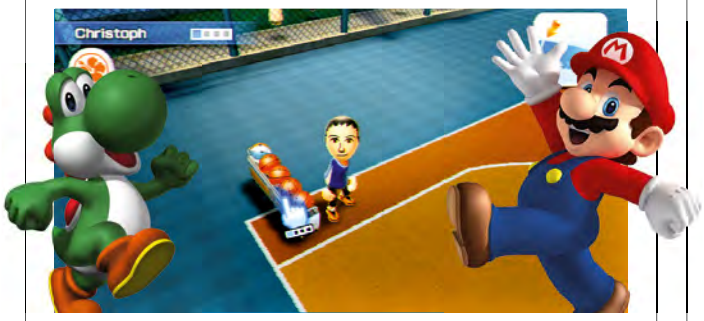
Trick Nummer 5: Habt ihr schon mal auf die kleinen, roten Schalter geachtet, die sich am Ende der linken und rechten Bowling-Bande befinden? Wie im ersten **Wii Sports** sind sie nicht bloß Zierde, sondern man kann sie tatsächlich drücken. Werft dazu die Kugel aus dem richtigen Winkel (am besten fast parallel zur Mauer), sodass sie sich entlang der Bande bewegt. Experimentieren ist hier angesagt!
Trick Nummer 6: Je nachdem, in welche Richtung ihr das Steuerkreuz beim Anwählen des Miis haltet, ändert sich die Farbe: Für eine goldene Kugel haltet ihr das Steuerkreuz nach rechts und drückt dann A, für eine rosafarbene drückt ihr links. Eine grüne Kugel bekommt ihr, wenn ihr das Steuerkreuz nach unten drückt.
Trick Nummer 7: Der alte Trick funktioniert immer noch: Um die Mitspieler in Rage zu versetzen, führt eine Wurfbewegung nach hinten aus und lasst den B-Knopf dann los. Die Kugel wird zurückgeschleudert, worüber die umherstehenden Miis gar nicht amüsiert sind.

RADFAHREN

Trick Nummer 8: Während des Radelns lässt sich mit dem Digikreuz die Kamera über die Insel schwenken. So bekommt man einen guten Überblick, wo genau was liegt.

Kameramann: Mit dem Digikreuz bestimmt ihr, wohin ihr beim Radeln blickt.

BASKETBALL



Zwischenrufer: Mario und Yoshi sind eindeutig am Spielfeldrand zu hören – aber man sieht sie nicht! Der Klempner muss ja nicht überall dabei sein.

Trick Nummer 9: Um in der Nacht Basketball zu spielen, haltet die 2-Taste zwischen Mii-Auswahlmenü und Spielstart gedrückt.
Trick Nummer 10: Mario taucht in **Wii Sports Resort** zwar nicht direkt auf, aber er hat immerhin einen auditiven Gastauftritt. Im 3er-Werfen ist hin und wieder Marios Stimme (natürlich original gesprochen von Charles Martinet) zu hören.
Trick Nummer 11: Wer genau lauscht, vernimmt auch manchmal Yoshis charakteristisches „Aufsattel-Geräusch" aus **Super Mario World.**

FRISBEE

Harte Bedingungen: Wie beim Golfen ist auch beim Frisbeewerfen Geduld angesagt, um den geheimen Kurs freizuschalten.

Trick Nummer 12: Wie beim Golfen gibt's auch im Frisbeewerfen einen alternativen Kurs. Den schaltet ihr frei, wenn ihr alle Löcher auf sämtlichen Kursen unter Par schafft. Wir drücken die Daumen und verraten euch kleinlaut: Geschafft hat's aus der Redaktion bislang noch niemand.

BOGENSCHIESSEN

Trick Nummer 13: Ebenso wie beim Golfen kann man auch beim Bogenschießen die Bildschirmanzeigen ausblenden. Haltet dazu einfach die 2-Taste zwischen Mii-Auswahlmenü und Spielstart gedrückt.

Ohne „Stützräder": Mit den Hilfseinblendungen spielt sich's bedeutend präziser. Seid ihr Profis?

SCHWERTKAMPF

Das Gedrückthalten der 2-Taste genügt, um den Himmel rot zu färben.

Trick Nummer 14: Um bei Sonnenuntergang zu kämpfen, haltet die 2-Taste zwischen Mii-Auswahlmenü und Spielstart gedrückt.
Trick Nummer 15: Ein lila Schwert gefällig? Kein Problem, wenn ihr den Schwertkampfmeister besiegt und dann die 1-Taste zwischen Mii-Auswahlmenü und Spielstart gedrückt haltet!
Trick Nummer 16: Eine neue Rüstung im Samurai-Look bekommt ihr, wenn ihr den ersten Champion besiegt. Er taucht ab einer gewissen Punktzahl im Duell-Modus automatisch auf.

FLUGSPORT

Trick Nummer 17: Neben Marios Mini-Sprechrolle in der Disziplin Basketball ist eine weitere Anspielung auf den Nintendo-Superstar versteckt. Im Rundflug hört man die bekannte Super Mario Bros.-Melodie, wenn man sich nachts (!) in die Nähe einer Berghütte begibt. Das Gebäude ist kaum zu übersehen, denn es liegt direkt am Windpark. Der Spieler in der Behausung scheint aber nicht allzu talentiert zu sein, denn Mario verliert (dem Geräusch nach zu urteilen) sehr viele Leben.

Trick Nummer 18: Während des Fluges lässt sich mit dem Digikreuz die Kamera über die Insel schwenken. So bekommt man einen guten Überblick, wo genau was liegt.
Trick Nummer 19: Kennt ihr noch das Intro von **Wii Sports Resort,** in dem ihr aus dem Flugzeug mittels Fallschirm ins Tal hinabsaust? Wer diese Einlage erneut spielen möchte (ganz ohne Bildschirm-Anzeigen, Punktelisten und Foto-Funktion), hält zwischen Mii-Auswahl und Spielstart die 2-Taste gedrückt. Der Sprung lässt sich dann allerdings nicht abbrechen (nur per Home-Taste).
Trick Nummer 20: Jäger und Sammler, aufgepasst! Wer im Rundflug fleißig alle 80 i-Punkte sammelt, schaltet mit etwas Geduld und Ausdauer eine maßgeschneiderte Mii-Herberge frei.

10 i-Punkte gesammelt	Ab sofort könnt ihr Ballons zerschießen.
20 i-Punkte gesammelt	Der Flug bei Dämmerung wird freigeschaltet.
30 i-Punkte gesammelt	Ein Doppelschuss ist jetzt verwendbar.
40 i-Punkte gesammelt	Der Flug bei Nacht wird freigeschaltet.
50 i-Punkte gesammelt	Ein Feuerwerk erhellt die Gegend beim Nachtflug.
60 i-Punkte gesammelt	Ein Zweisitzer-Flugzeug wird freigeschaltet.
70 i-Punkte gesammelt	Der Wii-Zeppelin trägt jetzt euer Mii an der Seite.
80 i-Punkte gesammelt	Ihr bekommt ein eigenes Urlaubshaus (= der 81. i-Punkt)!

Mario-Melodie: Aus diesem Haus erklingt die Musik aus Super Mario Bros. – aber nur bei Nacht!

THE CONDUIT

Wii – Mogelpower für den Shooter

Ihr wollt coole Extras für Segas Edel-Shooter für die Wii? Nichts leichter als das: Klickt dafür einfach im Hauptmenü auf Extras und geht in den Promo Code-Modus. Gebt dann die folgenden Kombinationen für die gewünschten Extras ein und achtet dabei unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung. Nun müsst ihr die Cheats bei den freischaltbaren Inhalten nur noch aktivieren.

CHEAT	EXTRA
NewASE11	Spezielles ASA freischalten
SuitMP13	Neues Outfit im Multiplayermodus freischalten
Drone4SP	Einzelspielerpartie als Drohne spielen

VIRTUA TENNIS 2009

Wii – Tennislegenden freischalten

Wir haben für euch herausgefunden, wie ihr in Segas spaßigem Tennis-Titel berühmte Tennisspieler wie Boris Becker freischalten könnt. Dazu müsst ihr lediglich die in der kleinen Tabelle aufgeführten Anforderungen erfüllen und schon könnt ihr euch mit den Legenden des Tennis-Sports messen. Viel Erfolg!

CHARAKTER	ANFORDERUNG
Boris Becker	Single Arcade-Modus absolvieren
Stephan Edberg	Double Arcade-Modus absolvieren
Tim Henman	Schließt die Academy Challenges auf leichter und mittlerer Schwierigkeitsstufe ab

GUITAR HERO GREATEST HITS

Wii – Versteckte Extras

Wie bei den anderen Guitar Hero-Spielen gibt's auch in **Greatest Hits** eine Vielzahl an Cheats. Ob Highspeed-Modus oder Luftinstrumente – mit diesen Kombinationen könnt ihr das Spiel noch einen Tick interessanter machen! Dazu müsst ihr lediglich ins Cheatmenü gehen, das ihr über das Hauptmenü erreicht, und dort die unten aufgeführten Farbkombinationen mit eurer **Guitar-Hero**-Klampfe eingeben.

ZAUBER	FUNDORT
Grün, Rot, Gelb, Blau, Rot, Gelb, Blau, Grün	Extra Line 6 Tones freischalten
Rot, Rot, Rot, Blau, Blau, Blau, Gelb, Grün	Gem Color freischalten
Rot, Grün, Blau, Gelb, Grün, Gelb, Rot, Rot	Hyperspeed-Modus freischalten
Grün, Grün, Rot, Rot, Blau, Blau, Gelb, Gelb	Immer Drum Fill freischalten
Blau, Gelb, Rot, Grün, Blau, Grün, Grün, Gelb	Immer Slide freischalten
Gelb, Rot, Blau, Grün, Gelb, Rot, Rot, Rot	Luftinstrumente freischalten
Grün, Rot, Grün, Gelb, Grün, Blau, Gelb, Rot	Star Color freischalten
Blau, Rot, Rot, Rot, Rot, Gelb, Blau, Grün	Unsichtbare Charaktere freischalten
Grün, Blau, Rot, Rot, Gelb, Gelb, Blau, Blau	Vocal Fireball freischalten

HARRY POTTER UND DER HALBBLUTPRINZ

Wii – Fundorte der Zauber

Was wäre ein Harry-Potter-Spiel ohne Zauberei und spektakuläre Magie? Im Laufe des Wii-Spiels erlernt ihr viele verschiedene Zaubersprüche, die euch in Zauberduellen oder beim Aufsammeln von nützlichen Items weiterhelfen. Euch fehlt ein Spruch und ihr wisst nicht, wo ihr ihn finden könnt? Dann schaut einfach in die nachfolgende Tabelle und schnappt euch sämtliche Zauber, um auch nichts von Harrys neuestem Wii-Auftritt zu verpassen.

ZAUBER	FUNDORT
Wingardium Leviosa	Von Beginn an
Depulso	Mit Luna zum Schloss gehen, nachdem ihr aus dem Zug gestiegen seid
Incendio	Holt Luna vor Slughorns Party vor dem Bootshaus ab
Stupor	Große Halle (Gryffindor-Duellierclub)
Expelliarmus	Große Halle (Gryffindor-Duellierclub)
Protego	Trainingsfeld (Hufflepuff-Duellierclub)
Levicorpus	Verwandlungsinnenhof (Ravenclaw-Duellierclub)
Petrificus Totalus	Gepflasteter Innenhof (Slytherin-Duellierclub)

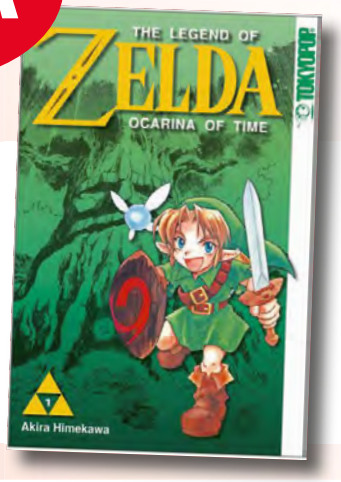
TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 10,50!

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der neue **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!



Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50!
Zusätzlich gibt es das aktuelle **Pokémon**-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon** (Prämien-Nr.: 130901)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time** (Prämien-Nr.: 003678)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

PN MI 16

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

JÄGER UND SAMMLER

Unser Leser Marcos Marin-Galiano war als offizieller Schiedsrichter bei der **Pokémon**-WM in San Diego dabei. Dort hat er ein cooles Fundstück entdeckt, das er den N-ZONE-Lesern nicht vorenthalten möchte. Er schreibt: „Es gab einen DSi mit speziellem Aufdruck zu gewinnen. Dieser ging an die Top-32-Spieler in jeder der drei Altersgruppen für die Sammelkartenspiel-Meisterschaften und an die acht Gewinner der beiden Altersgruppen für die Videospiel-Meisterschaften. Insgesamt sollten also 32 x 3 + 8 x 2 = 112 dieser speziellen DSi-Geräte verteilt worden sein. Anbei habe ich euch ein Foto von dem schmucken Teil geschickt. Ich bin mir leider nicht ganz sicher, ob die DSi-Geräte für die beiden unterschiedlichen Formate ein unterschiedliches Logo haben (das auf dem Foto sagt ja relativ klar: Trading Card Game)."

HIGHSCORE-WETTBEWERB

Kurz und bündig: Wir schütteln Julian Revermann die Hand zum Highscore in **Wii Sports Resort**! In der Disziplin „Jetboot fahren" sicherte er sich 234,0 Punkte und damit den ersten Rang. Wir gratulieren zum Sieg und freuen uns alsbald auf den nächsten Wettbewerb.

Das große Nintendo-Quiz geht in die zweite Runde – diesmal als Prominenten-Special!

Ende September tritt N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus erneut gegen fünf Kandidaten an. Beantwortet er zehn Fragen korrekt, trägt er bravourös den Sieg nach Hause. Aber schon bei einer einzigen falschen Antwort muss er das Feld räumen! Gespielt wird für den guten Zweck, ausgetragen wird das Quiz-Event auf www.n-zone.de. Dort geben wir euch rechtzeitig den Termin bekannt. Und hier sind unsere Prominenten:

Magnus Kleditzsch ist Gründer des erfolgreichen Podcasts „Spielecast", hat weit über 330 Follower bei Twitter und gibt täglich Yoga-Kurse für Senioren. Nachdem er für Nintendo tätig war, unterstützt er zurzeit die PR-Abteilung eines großen, bekannten Internetkaufhauses und studiert in Münster Kommunikationswissenschaft. Er erhofft sich von seiner intimen, langjährigen Beziehung zu Christoph echte Vorteile bei „5 gegen Kraus" – zu Recht! *(Anm. Christoph: Magnus WER???)*

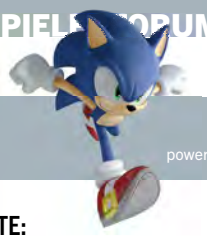
Christian Leuenberg ist Chefredakteur und Projektkoordinator bei *Wii Insider* und moderiert dort zudem den Videocast und den Podcast. Seine Nintendo-Leidenschaft startete vor vielen Jahren mit dem NES-Super-Set, die 8-Bit-**Mario**-Klassiker spielt er blind ohne Verlust eines einzigen Lebens durch. Ansonsten, wenn die Knöpfe am Controller zu sehr glühen, verdient sich Christian neben *Wii Insider* seine Brötchen als selbstständiger Mediengestalter. *(Anm. Christoph: Ach.)*

Timo Klein hat schon für N-ZONE, Wii Player – Das Magazin und PC Games geschrieben und geknipst. Seine Leidenschaft für Fotografie ist in der Medienbranche ebenso berüchtigt wie unterschätzt. Deshalb ist klar: Wenn Timo wo auftaucht, herrscht Schweigen! Privat hegt er eine freundschaftliche, keineswegs intim orientierte Beziehung zu Michael Douglas und Danny DeVito – aber auch nach einem Jahr in New York kann er sich eine WG mit Christoph wirklich nicht vorstellen. *(Anm. Christoph: Weil du auf der Toilette immer vergisst zu spülen!)*

Benjamin Becker unterstützte die N-ZONE-Redaktion als Amerika-Hauptkorrespondent und war einer der Ersten, die **Link's Crossbow Training** mit Wii Zapper in die Finger bekamen. Nach der erfolgreichen Gründung des Gaming-Fan-Portals www.gamepals.de blieb Ben dem Journalismus treu: Texte von ihm erschienen nicht nur in Videospielmagazinen, sondern auch im Kölner Stadtanzeiger. Darüber hinaus frönt Ben einem weiteren Hobby: dem Auswendiglernen aller Hape-Kerkeling-TV-Zitate seit 1993 (mit Schwerpunkt Sat.1). Den Lesern ist er möglicherweise noch als „Englisch-Profi" bekannt, denn er überprüfte damals die DS-Sprachtrainer auf ihren Nutzwert. *(Anm. Christoph: Ich habe die Stichprobe gemacht. Von 13 Kollegen können sich exakt 0 noch an diese Reportage erinnern.)*

Fabian Mario Döhla ist nicht nur PR-Manager, sondern Senior-PR-Manager – und das auch noch bei SEGA, Marios zweiter Heimat. Deswegen auch Fabians zweiter Vorname. Sein kometenhafter Aufstieg begann beim Videospielmagazin **Fun Generation**, das sich seinerzeit ins Gespräch brachte, weil es das Expansion Pak mehr oder weniger unfreiwillig als Weltpremiere enthüllte. Zu dieser Geschichte möchte sich Fabian aber nicht im Detail äußern. Weitere Stationen von Fabians Karriere waren Amazon.de, Codemasters … und jetzt ist er Kandidat bei „5 gegen Kraus". Auch 'ne Leistung. *(Anm. Christoph: Wo ist der Fehler im letzten Satz?)*

N-ZONE WETTET, DASS ...?



powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

In der vergangenen N-ZONE wettete Christoph, dass es keine drei Leser gibt, die ein NES mit **Super Mario Bros.** an einen Schwarz-Weiß-Röhrenfernseher angeschlossen haben und sich gerade im Warp-Röhren-Bereich von Level 1-2 befinden. Er hat sich getäuscht, wie die zahlreichen Zuschriften belegen:
Wir gratulieren Alexander Tinius, Christoph Kammerl, Daniel Richter, Kay Kruse, Thomas Jonas, Thomas Winterstötter und Tobias Wagner. Zwei Leser wurden wegen eines Täuschungsversuchs disqualifiziert. Die Gründe: Der Fernseher war zu modern und konnte auch Farbe darstellen, außerdem war **Super Mario All-Stars** angeschlossen.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Bitte zur Retro-Rubrik auf Seite 76 blättern. Um seine Wettschuld zu begleichen, musste Christoph den NES-Rohrkrepierer **The Great Waldo Search** zweimal ganz durchzocken. Seine Spielzeit: 16 Minuten!!!

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgabe erfüllen:

1. **Ihr klebt oder malt euch einen Mario-Schnurrbart auf!**
2. **Zwischen euren Zähnen haltet ihr einen Super-Nintendo-Controller.**
3. **... und im Hintergrund steht ein mindestens 70-jähriger Mensch mit Original-NES-Verpackung in der Hand.**

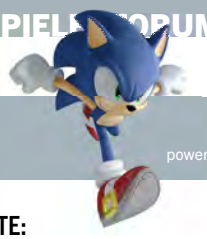
Falls Christoph nicht Recht hat und drei Leser alle oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, in der nächsten Ausgabe **Where Is Waldo?**, den Nachfolger von **The Great Waldo Search**, durchzuspielen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 21. September 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

Wir lieben die Heimat. Und wir lieben Nintendo. Daher vereinen wir nächsten Monat beides und bringen euer Dorf ganz groß raus. Alles, was ihr tun müsst, ist uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr einen beliebigen Nintendo-Gegenstand neben euer Ortsschild haltet. Das kann die Wii-Fernbedienung sein, ein alter NES-Controller, die erste N-ZONE, die Landkarte aus **Zelda: A Link to the Past** ... oder etwas ganz anderes! Kreativität zahlt sich aus. Wir küren in der nächsten Ausgabe sowie auf www.n-zone.de die lustigsten und besten Einsendungen!

N-ZONE WETTET, DASS ...?



powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

In der vergangenen N-ZONE wettete Christoph, dass es keine drei Leser gibt, die ein NES mit **Super Mario Bros.** an einen Schwarz-Weiß-Röhrenfernseher angeschlossen haben und sich gerade im Warp-Röhren-Bereich von Level 1-2 befinden. Er hat sich getäuscht, wie die zahlreichen Zuschriften belegen:
Wir gratulieren Alexander Tinius, Christoph Kammerl, Daniel Richter, Kay Kruse, Thomas Jonas, Thomas Winterstötter und Tobias Wagner. Zwei Leser wurden wegen eines Täuschungsversuchs disqualifiziert. Die Gründe: Der Fernseher war zu modern und konnte auch Farbe darstellen, außerdem war **Super Mario All-Stars** angeschlossen.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Bitte zur Retro-Rubrik auf Seite 76 blättern. Um seine Wettschuld zu begleichen, musste Christoph den NES-Rohrkrepierer **The Great Waldo Search** zweimal ganz durchzocken. Seine Spielzeit: 16 Minuten!!!

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgabe erfüllen:

1. **Ihr klebt oder malt euch einen Mario-Schnurrbart auf!**
2. **Zwischen euren Zähnen haltet ihr einen Super-Nintendo-Controller.**
3. **... und im Hintergrund steht ein mindestens 70-jähriger Mensch mit Original-NES-Verpackung in der Hand.**

Falls Christoph nicht Recht hat und drei Leser alle oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, in der nächsten Ausgabe **Where Is Waldo?**, den Nachfolger von **The Great Waldo Search**, durchzuspielen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 21. September 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

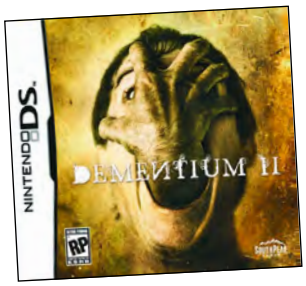
Wir lieben die Heimat. Und wir lieben Nintendo. Daher vereinen wir nächsten Monat beides und bringen euer Dorf ganz groß raus. Alles, was ihr tun müsst, ist uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr einen beliebigen Nintendo-Gegenstand neben euer Ortsschild haltet. Das kann die Wii-Fernbedienung sein, ein alter NES-Controller, die erste N-ZONE, die Landkarte aus **Zelda: A Link to the Past** ... oder etwas ganz anderes! Kreativität zahlt sich aus. Wir küren in der nächsten Ausgabe sowie auf www.n-zone.de die lustigsten und besten Einsendungen!

finitiv schon jetzt den Nachfolger der Wii, doch vor 2011 sehen wir sie nicht kommen – eher sogar noch später! Technische Details gibt es noch keine.

DEMENTIUM 2?

Hallöchen N-ZONE-Team,
ich lass einfach mal die Zeilen mit den Belobigungen aus, weil ihr sowieso wisst, dass euer Magazin großartig ist.
Also komm ich gleich zur Sache. Ich hatte euch schon mal geschrieben und es ging dabei um **Dementium: die Anstalt**. Letztens hab ich mitbekommen, dass Renegade Kid an einer Fortsetzung, nämlich **Dementium 2**, arbeitet. Nur findet man noch nicht viel dazu. Deshalb frag ich euch, ob ihr nicht vielleicht herausfinden könnt, wann es erscheint oder worum es ungefähr geht, ob es an den ersten Teil anschließt oder etwas völlig anderes beinhaltet.

EUER TREUER LESER ROBIN



N-ZONE Tja Robin, außer der Ankündigung des Titels gibt es bis jetzt wirklich noch nicht viele Infos. Immerhin wurde bereits ein recht gruseliger Packshot veröffentlicht. Wann das Spiel in den USA erscheint und ob auch eine Veröffentlichung in Deutschland geplant sind? Hier müssen auch wir auf neue Infos warten.

MEHR SPIELE MIT EDITOR!

Hi zusammen!
Bei meiner letzten Zockersession hab ich mich mit meinen Kumpels unterhalten und überlegt, warum es keinen Editor für **Mario Party** gibt. Das würde den Spaß und Konkurrenzkampf auf jeden Fall anregen. Wisst ihr, weil ich ein schon von Anfang an großer Fan der **Zelda**-Reihe bin, wäre es heutzutage in der Zeit des Internets echt bombastisch, wenn Nintendo mal ein **Zelda**-Spiel herausbringt, das man mit Add-ons erweitern könnte, und man so praktisch ein Unendlich-**Zelda** hätte. Meiner Meinung nach wäre es auch klug für die Entwickler, mehr auf die Gamer zu hören und nachzufragen, was sie wollen, so wie sie es damals bei **GTA San Andreas** (PS2, Xbox, PC) gemacht haben! Also haut rein und zockt weiter!
Gruß,

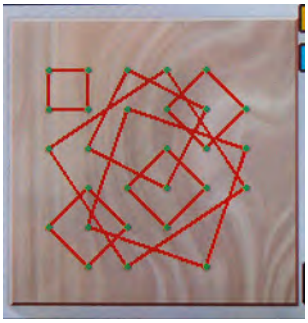
ANDY

LAYTON-RÄTSELFRUST

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich brauche dringend Hilfe, stecke im Spiel **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** fest. Möchte euch herzlich bitten, mir schnellstens die Auflösung zum Spiel zu schicken. Wenn es geht mit einer Zeichnung von Rätsel 100.

EUER FAN SILVIA

N-ZONE Sebastian war so lieb, daheim ein passendes Foto aus seiner US-Version zu schießen. Damit kommst du sicher weiter. Denke außerdem daran, bei kniffligen Rätseln Tipps zu kaufen. Die helfen teilweise enorm weiter! Viel Spaß beim Knobeln weiterhin.



DSI-FOTOWETTBEWERB

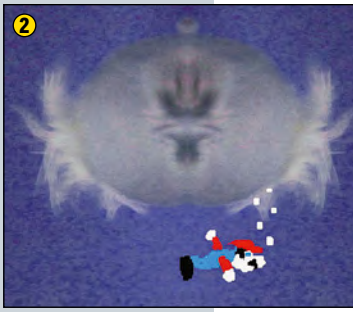
Für unseren Fotowettbewerb benötigt ihr einen Nintendo DSi sowie ein paar witzige Ideen. Eure Aufgabe: Schießt mit eurem DSi ein Foto und bearbeitet es dann mit den verschiedenen Möglichkeiten, die euch das Handheld bietet. Euer Ziel sollte ein möglichst witziges oder beeindruckendes Bild sein. Die besten Einsendungen werden mit einem DS-Spiel sowie dem Abdruck im Heft belohnt. Diesmal gibt es **Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen** zu gewinnen, und zwar gleich zwei Mal!

UND SO EINFACH GEHT'S

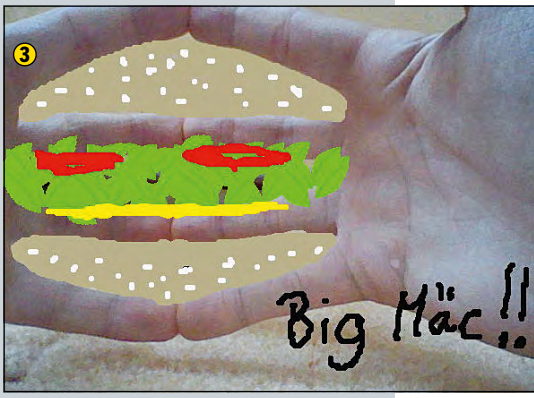
1. Knippst mit eurem Nintendo DSi ein Foto und bearbeitet das Bild, wie es euch gefällt.
2. Exportiert das Bild auf eine SD-Karte. Klickt dazu einfach im DSi-Fotokanal auf das Optionsmenü und folgt den Anweisungen.
3. Lest die SD-Karte mit eurem PC aus und öffnet den Ordner „DCIM". Darunter befindet sich ein weiterer Ordner – und dort befinden sich die exportierten Bilder.
4. Schickt uns jetzt einfach das Foto, das euch am besten gefällt, per Mail an redaktion@n-zone.de.

Einsendeschluss: 2. Oktober 2009
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

DIE GEWINNER DER LETZEN AUSGABE:



1. Matthias Bouillon
2. Daniel Maurach
3. Thomas Noschka
4. Felix Bukatz
5. Miles Fisto



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST:
Computec Media • Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

EINFALTS-INSEL?

WTF?! Nintendo will die Insel aus dem Wii Sports Resort lizenzieren …

Christoph: Thorsten, du bist zwar mein Chef, aber würdest du mit Tom, Sebastian und mir einen All-inclusive-Pauschalurlaub im Wii Sports Resort buchen? Wenn's nach Miyamoto geht, können wir da sogar öfters hin. Denn der schlaue Kerl will das Resort lizenzieren, sodass etwa das neue **Zelda** auf exakt derselben Insel spielen könnte. Dreht der Typ langsam hohl?

Thorsten: Ob ich mit euch in den Urlaub will? Mir reicht der Redaktionsalltag – Bikini-Mädels wären mir lieber! Aber mal im Ernst: Die Grundidee klingt echt spannend und Meister Miyamoto ist ja dafür bekannt, ziemlich geniale Sachen aus dem Hut zu zaubern.

Christoph: Stimmt, seine Idee ist visionär – und sogar schon verwirklicht. Wusstest du, dass **Wii Fit** und **Wii Sports Resort** auf derselben Insel spielen? Damals hieß das Domizil ganz kryptisch „Wiffity Island" – mit einem i und Doppel-f. Warum weiß ich so was eigentlich?

Thorsten: Weil du ganz offensichtlich ein grandioser Nintendo-Fanboy bist. Um ehrlich zu sein: Mich hat die Insel in **Wii Sports Resort** und **Wii Fit** herzlich wenig interessiert! Was also soll dieses Software-Eiland denn nun für spielerischen Mehrwert bieten? Ob Wiffity oder Fiffy ist doch wurscht!

Christoph: Die Anzahl an Spielstunden, die der durchschnittliche Wii-Zocker auf der Insel verbringt, ist höher als mein monatliches Bruttogehalt! Für die Fans ist das Resort also wie eine zweite Heimat. Da baut sich eine gewisse Vertrautheit auf. Wie bei uns. Und auf der nächsten E3 kommt dann der Paukenschlag: In **Super Mario Galaxy 2** gibt's einen Planeten, der exakt so aussieht wie die **Wii Sports**-Insel. Top, die Wette gilt?

Thorsten: Heimatgefühle schön und gut, aber besser werden die Spiele deshalb nicht. Wie wäre es denn, wenn Nintendo diese Insel als virtuellen Online-Treffpunkt anbietet? Das biedere Online-Menü der Wii geht mir sowieso auf den Keks!

Christoph: Damit wir mit unseren Miis zur Bowling-Bahn pilgern oder im Supermarkt für fünf Mark fuffzig ein türkisfarbenes Blümchen-Shirt kaufen können? Das Konzept nennt sich „PlayStation Home" und ist so langweilig wie ein Artikel von Herrn Stange. Na gut, der zweite Halbsatz war ein Witz, aber die erste Aussage meine ich ernst. Aber hey, hat Nintendo nicht schon so was realisiert? **Animal Crossing** verfolgt ja auch den Ansatz der gemeinsamen Kommunikation.

Thorsten: Was Sony macht, ist mir in diesem Zusammenhang egal. Aber in Sachen Online-Benutzerfreundlichkeit wäre Nintendo gut beraten, mal ein bisschen Gas zu geben. Alleine die Ladenzeiten des Wii-Shop-Kanals sind ein schlechter Witz!

Christoph: Seit Kurzem gibt's ein Ottifanten-Prügelspiel als WiiWare-Download. DAS ist ein Witz! Aber weißt du was, lass uns einfach wie gewohnt weiterzocken. Und wenn man im nächsten **Need for Speed** durch Wuhu Island heizt, diskutieren wir einfach weiter. Also nie.

Thomas: Ich verabschiede mich erst mal in den echten Inselurlaub – ohne Kollegen, dafür mit Cocktails und DSi! Herrlich!

Inselduell: Das Bild zeigt „Wuhu Island" (**Wii Sports Resort**) im Vergleich mit „Wiffity Island" (**Wii Fit**).

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

The Conduit (Wii)
The Conduit entführt den Spieler ins düstere Washington D.C., nachdem das Land bei einer Alien-Invasion verwüstet wurde. Mit futuristischen Waffen ausgestattet, verstrickt sich der Spieler in einem Netz aus Verschwörungen und furchterregenden Aliens.
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003694

Cursed Mountain (Wii)
Die spannende Story, die intelligente Steuerung und die tolle Technik machen **Cursed Mountain** zu dem Core-Gamer-Titel 2009 für die Wii, der die Messlatte für zukünftige Spiele dementsprechend hoch legt. Hier ist sie, die lang ersehnte Abwechslung im Wii-Spieleangebot!
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003711

Mushroom Men (Wii)
Während sich die DS-Version stärker auf das Entdecken und Kämpfen konzentriert, entwickelt die Wii-Fassung die Geschichte um die intelligenten Pilze weiter und setzt verstärkt auf Story-Elemente. Protagonist Pax schlittert von einem Abenteuer ins nächste, nicht ahnend, dass nur er seine Art retten kann.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003636

New Play Control Pikmin 2 (Wii)
Captain Olimar kehrt auf den Pikmin-Planeten zurück, diesmal in Begleitung seines Assistenten Louie. Bei ihrer Schatzsuche helfen ihnen neue Spezies der blumenartigen Pikmin. Dabei gilt es, die Point&Click-Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung ebenso kreativ wie geschickt einzusetzen.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003647

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

PN PR 51

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

WEITERE GAMES VON 5TH CELL:

2006

D.N.A. (PC)
Dieses Puzzle-Spiel für den PC besticht durch sein simples, aber schnell süchtig machendes Gameplay.

2007

Drawn to Life (DS)
In dem beliebten DS-Titel, der in der N-ZONE eine Wertung von 78 % erhielt, dürft ihr euren Held komplett selbst erschaffen und müsst mit ihm sein kleines Heimatdorf retten.

2008

Lock's Quest (DS)
Ein tolles Strategiespiel, das durch sympathische Charaktere und tollen Sound zu einer runden Sache wird. In der N-ZONE 12/08 gab's dafür 83 %.

2009

Drawn to Life: The next Chapter (DS)
In den zweiten Teil hat das Entwicklerstudio neue Features wie einen noch besseren Mal-Modus integriert.

MARIUS FAHLBUSCH

Marius ist Technical Director bei 5th Cell und einer der Köpfe hinter dem DS-Spiel Scribblenauts. Er nahm sich Zeit, uns einige Fragen zu beantworten.

N-ZONE: Wie bist du auf die Idee zu einem so einzigartigen Spiel gekommen? Auf den ersten Blick wirkt die nämlich ziemlich unmöglich. Und auf den zweiten und auf den dritten …
Marius: Die Spielidee kommt ursprünglich von unserem Kreativ-Direktor Jeremiah und ist relativ einfach: Man schreibt, was ein kleiner Junge tun soll. Aber das ist noch lange kein richtiges Spiel. Dieser Ansatz wurde mit der Idee von einem Action-Puzzler, in dem man Sterne einsammeln muss, vermählt. So gibt man einen Gegenstand ein, der dann einfach erscheint. Als wir die Idee hatten, war es wie ein magischer Moment: Es hat klick gemacht und wir hatten das gesamte Konzept vor Augen.

N-ZONE: Wie seid ihr an das Projekt herangegangen? Habt ihr zuerst am Gameplay gearbeitet und dann die Items hinzugefügt oder habt ihr zuerst die riesige Auswahl an Objekten erstellt?
Marius: Wir hatten zu Beginn zwei Monate, in denen wir nur geplant haben. Wir hatten ungefähr die Hälfte von ein paar tausend Objekten, die wir reinnehmen wollten, als anfängliche Liste im Sinne eines groben Überblicks über alle Objekte, die so drin sein werden. Das hat uns natürlich sehr geholfen. Aber wir haben auch im letzten Moment noch Objekte hinzugefügt, bis es am Schluss zu zehntausenden angewachsen ist.

N-ZONE: Wie viele Eigenschaften haben die Items im Spiel? Kannst du uns ein Beispiel dafür geben, wie eines entwickelt wird?
Marius: Jedes Objekt ist definiert durch etwa 60 Attribute, zum Beispiel Material, Gewicht, Kollision, Temperatur und vieles mehr. Für die KI gibt es natürlich noch jede Menge Einstellungen, also was mögen die Objekte und was nicht. Beispielsweise läuft der Vampir vor Knoblauch weg und der Bär mag Honig. Dann gibt es auch noch Objekte wie die Axt, bei denen ich weiß, wozu sie genutzt werden – in diesem Fall um Sachen zu zerteilen. Da gibt es auch eine Vielzahl von Interaktionsmöglichkeiten.
Die Erstellung eines Objektes sah so aus, dass wir die Worte suchten, wozu die Grafiker dann passende Texturen erstellten. Das wurde dann im 3D-Studio animiert und in ein Tool importiert, in dem wir es dann weiter definierten. Im Falle des Bären wäre das zum Beispiel, wo er eine Mütze aufsetzt, was er isst und wie schwer er ist.

N-ZONE: Wie viele Menschen waren daran beteiligt, sich Items für dieses Spiel einfallen zu lassen? Und wie viele Objekte wurden es dann letztendlich?
Marius: Fünf Leute hatten über ein halbes Jahr lang nichts anderes zu tun, als Worte zu finden. Sie haben Enzyklopädien und Lexika durchsucht und ganz verrückte Sachen ausgewählt, etwa eine merkwürdige hawaiianische Fischsorte. Letztendlich sind Zehntausende von Begriffen mit ins Spiel gekommen.

N-ZONE: Ihr musstet sicher ein Gleichgewicht zwischen Interaktivität und Vielseitigkeit bei den Items finden. War es schwer, sich festzulegen? Oder habt ihr euch selbst gezügelt, um das Projekt letztlich zu Ende zu bringen?
Marius: Das ganze Balancing ist natürlich schwer, weil man eben alles schreiben kann. Ich finde, wir haben einen guten Job gemacht. Alles hat seine Funktion und es gibt nur ganz wenige Ausnahmen, die übermächtig sind. Wir haben aber versucht, das Leveldesign so zu gestalten, dass der Spieler auch überlegen und nachdenken muss.

N-ZONE: Hat euch die Hardware des DS in irgendeiner Form eingeschränkt?
Marius: Der DS ist eine sehr gute Plattform, gerade für *Scribblenauts* ist er mit seinem Touchscreen ideal. Wir haben bewusst den Grafikstil gewählt, der super passt und technisch ganz gut umsetzbar war.

N-ZONE: Wie haltet ihr den Spieler davon ab, Unmengen an Items herbeizurufen?
Marius: Am oberen Bildschirmrand gibt es ein kleines Thermometer, das sich mit jedem Wort, das man schreibt, auffüllt. Die Objekte kosten unterschiedlich viel. Irgendwann ist die Leiste eben voll und man muss erst Objekte loswerden, bevor man etwas Neues schreiben kann.

N-ZONE: Hat sich das Projekt im Laufe der Zeit sehr verändert oder ist *Scribblenauts* jetzt das, was ihr euch von Beginn an vorgestellt hattet?
Marius: Wir hatten diesen magischen Moment am Anfang, als es bei uns klick gemacht hat und wir das Konzept sowohl auf Designseite als auch technisch bereits vor uns sahen. Wenn es Änderungen gab, dann nur kleine, aber ansonsten stand das Konzept von Anfang an.

N-ZONE: Hast du persönlich aufgrund des Spiels neue Worte und Dinge kennengelernt? Kannst du uns deinen besten *Scribblenauts*-Moment beschreiben?
Marius: Ich habe natürlich viele neue Worte gelernt, die ich vorher noch gar nicht kannte, zum Beispiel irgendwelche merkwürdigen mittelalterlichen Instrumente. Mein bester *Scribblenauts*-Moment war, als Jeremiah mehrere Pandabären auf ein Einrad gestapelt hat. Dann hat er einen Bambus danebengesetzt, und weil Pandas ja Bambus fressen, haben alle gleichzeitig versucht, danach zu greifen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview, Marius!

Der DS ist eine sehr gute Plattform, gerade für Scribblenauts ist er mit seinem Touchscreen ideal.

WILLKOMMEN IM GAMES GROUP SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: Exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

Das N-ZONE-Abo Plus

Nur für Abonnenten: Sichert euch die exklusive N-ZONE-DVD und tolle Prämien!

Ein brandneues Layout, ein innovatives Testsystem und grundsympathische Spieleredakteure: Wenn einem so viel Gutes widerfährt, ist das doch ein Jahresabo wert! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel aussuchen. Und wer noch etwas zögert, sich selbst ein Jahres-Abo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie wie das allseits beliebte *Zelda*-Manga oder das N-ZONE-*Pokémon*-Sonderheft. Alle Details, Tarife und Prämien findet ihr wie gewohnt auf abo.n-zone.de.

Die beliebtesten N-ZONE-Abo-Prämien

Für diese Prämien haben sich die Neu-Abonnenten des N-ZONE Abo Plus, des Jahres-Abos und des Mini-Abos im letzten Monat entschieden:

PLATZ 1:

Der Fan-Manga: The Legend of Zelda: Ocarina of Time

PLATZ 2:

Mushroom Men: Der Sporenkrieg (Wii)

PLATZ 3:

Pikmin 2 New Play Control! (Wii)

PLATZ 4:

3D-Stylus-Pen „Super Mario Kart"

PLATZ 5:

N-ZONE-Sonderheft 01/09 „Pokémon Platin"

Alles, was das Gamer-Herz begehrt!

N-ZONE-Premium-Ausgaben, coole T-Shirts, Hefte und vieles mehr

Premium-Archiv

Ihr habt eine der N-ZONE-Premium-Ausgaben verpasst? So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller ... In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr coole Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines dieser exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke unkompliziert füllen wollt: Auf abo.n-zone.de könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange unser Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

Eure Meinung zum Anziehen!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die frisch gestrickten Klamotten zum kleinen Freundschaftspreis. Das inzwischen weltberühmte „Ich wähle keine Spielekiller"-Shirt schenken wir euch sogar – aber nur in der Zeit vor der Bundestagswahl am 27. September! Die Textilie ist gratis, ihr tragt lediglich die (geringen) Versandkosten. Wenn das kein toller Service ist!

Noch mehr Lesefutter für Spielefans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

KidsZone/Kids Gamer

Jüngere Spieler, Anime-, Sammelkarten-, Pokémon- und Yu-Gi-Oh-Fans kommen mit unseren Schwestermagazinen Kids Zone und Kids Gamer voll auf ihre Kosten. Hier die Top-Themen der aktuellen Kids-Gamer-Ausgabe 04/09: Die besten DS-Games, **Pokémon Heart Gold/Soul Silver**, **Kirby Super Star Ultra**, Wii Motion Plus-Special u.v.m.

play³ 10/09

Egal ob PlayStation 3, PS2 oder PSP – mit der play³ liegen Sony-Jünger genau richtig. Monat für Monat erwarten euch spannende Reportagen, kritische Vorschauen und gnadenlose Tests. Zu den heißesten Themen der aktuellen Ausgabe zählen: **God of War 3**, **GTA Chinatown Wars**, **Guitar Hero 5**, **Assassin's Creed 2**, **Need for Speed SHIFT**, **DiRT2** u. v. m.

Games & More

Ihr interessiert euch für Spiele, seid aber auch gerne über Filme, Musik und mehr bestens informiert? Dann solltet ihr zu Games and More greifen, denn dort erfahrt ihr alle wissenswerten Neuigkeiten aus der Welt des Entertainments. In der aktuellen Ausgabe erwarten euch unter anderem diese Themen: **Batman Arkham Asylum**, Billy Talent, **Inglourious Basterds** u. v. m.

X3-Sonderheft 10/09

Und auch für die Xbox-Fans haben wir noch eine interessante Lektüre parat: Das brandneue X3-Sonderheft mit den spannendsten X-Box-Games der nächsten Zeit. Zu den Top-Themen des X3-Sonderhefts zählen in dieser Ausgabe: **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **The Ballad of Gay Tony**, **Risen**, **Splinter Cell: Conviction**, **Mass Effect 2**. **Tropico 3**, **Guitar Hero 5** u. v. m.

AUSGABE 11/09
AB 21.10.09 AM KIOSK

NEW SUPER MARIO BROS.

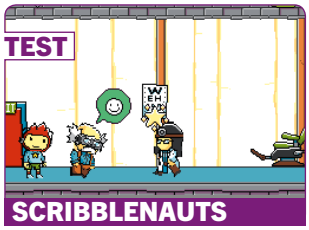
Mit etwas Glück präsentieren wir in der nächsten Ausgabe brandneue Infos zum nächsten **Mario**-Hit!

MARIO & SONIC ...

... bei den Olympischen Winterspielen muss sich in der nächsten Ausgabe im Test beweisen.

FIFA 10

Anpfiff für die nächste **FIFA**-Saison: Wir fühlen dem flotten Kick auf den Zahn!



SCRIBBLENAUTS

Wird das vielversprechende DS-Game den Vorschusslorbeeren gerecht?

AUSSER-DEM:

Retro-Fans aufgepasst: Momentan ist das Sonderheft unseres Schwestermagazins Games Aktuell mit dem Titel **Die Geschichte der Videospiele** erhältlich! Darin erfahrt ihr alles über die Spiele-Hits und Konsolen vergangener Tage. Genau das Richtige für jeden Zocker, der auch gerne einen Blick zurück wirft!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: leserbriefe@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin Games Group	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange
Redaktion (Videos)	Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christine Donath, Sandra Friedrichs, Florian Hamburger, Pascal Hartmann,Thorsten Küchler, Matti Sandqvist
Freie Mitarbeiter	Christian Schönlein
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Projektleitung & Konzeption	Florian Stangl (Ltg.), Markus Wollny
Redaktion	David Martin, Maik Koch
Programmierung	Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.cynamite.de

Wer fesselt diese Jury?

POPSTARS – DU & ICH
DONNERSTAGS AB 20.8. // 20:15

Gesucht: das Duo des Jahres.